

Suunniteltu sattuma

Sattuma ja menetelmällisyys
osana luovaa työtä

Armi Teva
Maisterin opinnäytetyö
Median laitos
Aalto-yliopisto
2019

Tekijä Armi Teva

Työn nimi Suunniteltu sattuma - *Sattuma ja menetelmällisyys osana luovaa työtä*

Koulutusohjelma Visual Communication Design

Työn ohjaajat Marja Nurminen ja Juha-Heikki Tihinen

Päivämäärä 16.10.2019

Sivumäärä 65 + 69

Kieli suomi

Tiivistelmä

Luovalla alalla, kuten kuvataiteen, kirjallisuuden, ja kuvituksen ja muotoilun kentillä on useita menetelmällisiä tekijöitä ja projekteja. Ilmiötä harvoin kuitenkaan sanallistetaan selkeästi. Menetelmällisyys on menetelmän, ennalta suunnitellun työtavan seuraamista. Tutkimukseni selvittää, miten menetelmien ja sattuman käyttö sopivat osaksi luovaa työskentelyä ja miten ne hyödyttävät tekijää. Selvitän kuinka sattuma voidaan suunnitella osaksi menetelmää.

Tutkimuksen lähtökohta oli keksiä keino tehdä kuvallista kerrontaa ilman, että tarina täytyy suunnitella etukäteen. Suunnittelin itselleni menetelmän, jonka avulla tarina syntyy päivä päivältä. Toteutin menetelmällä kuvitusprojektin Wows & Lows. Piirsin havaintopiirroksia seitsemän viikon ajalta matkastani Australiaan ja paluustani Suomeen. Tein päivittäin kuvituksia paikoista, joissa vierailin, ja yhdistin kohteita käsitteleviä internetarvosteluja piirroksiini. Julkaisin kuvitussarjaa päivittäin Instagramissa koko projektin ajan.

Taiteellisesta tutkimuksesta selvisi, että menetelmällisyys ja suunniteltu sattuma ovat hyödyllisiä ja monipuolisia työkaluja luovalla alalla, kuten kuvituksessa ja tarinankerronnassa. Menetelmien rajaukset ja määritetyt ohjeet helpottavat työskentelyä ja voivat lopulta muodostaa koko luovan työn konseptin. Toisin sanoen työn tekotapa, kuten ”ilman käsiä piirtäminen”, voi luoda konseptin luovalle projektille.

Sattuman voi suunnitella osaksi menetelmää asettamalla kysymyksen ja sille vastauslogiikan. Sattumasta on useita hyötyjä työskentelyssä, kuten uusien, ennakoimattomien ideoiden syntyminen ja työprosessin yllätyksellisyys. Omaa menetelmääni käyttäessä huomasin sattuman luomien yllätysten pitävän minut uteliaana ja kiinnostuneena työskentelystä. Nämä ovat nähdäkseni tärkeitä motivoijia luovalla alalla.

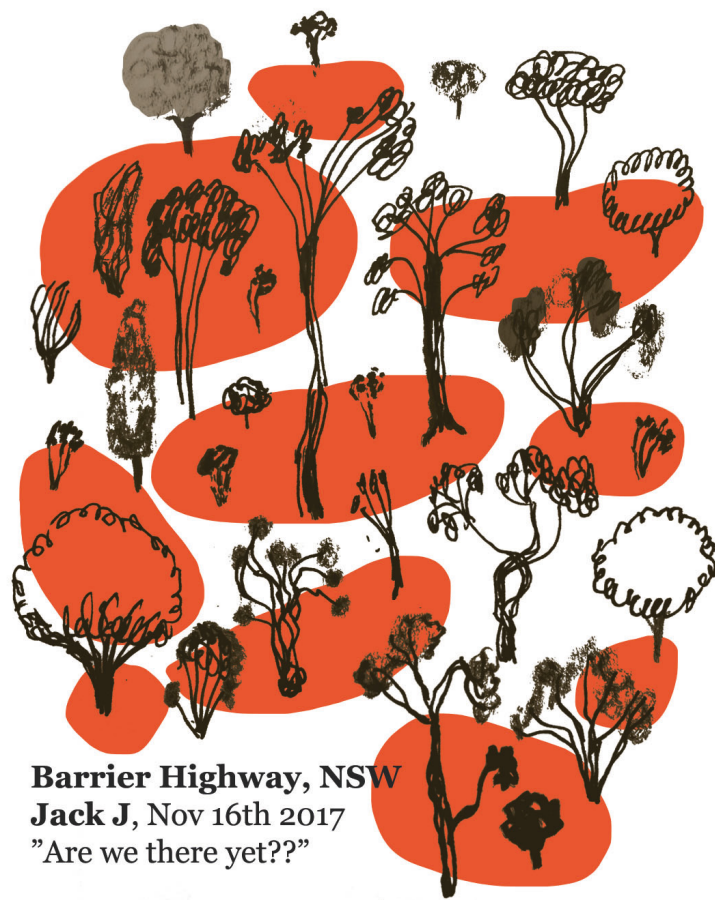
Sekä menetelmällisyyttä ja sattumaa voidaan käyttää taiteellisen työskentelyn ohella myös soveltavan taiteen töihin, kuten kuvitukseen ja muotoiluun. Parhaimmillaan sattuma ja menetelmällisyys voivat olla työn kiinnostavin ja korvaamaton elementti, jonka takia työ halutaan tilata.

Keskeiset termit

menetelmällisyys, sattuma, kuvitus, kollaasi, piirustus, kerronta

Sisällysluettelo

1 Johdanto	1
2 Menetelmästä ja sattumasta - Mitä menetelmällisyys on ja kuinka sattuma toimii osana metodista työskentelyä?	2
Menetelmällisyys	3
Menetelmän merkitys	6
Menetelmiä Instagramissa	7
Sattuma	10
Sattuman merkitys	11
Suunniteltu sattuma	13
Kysymykset valintoina	15
Sattuman varassa luovalla alalla	15
Tapaus: Väärän käden muotokuvat	18
Sattuman estetiikasta	21
3 Taiteellinen tutkimus: Wows & Lows	24
Tavoitteet ja tutkimuskysymys	24
Menetelmän suunnittelu	24
Menetelmän tavoitteet	25
Kerronnan tavoitteet	29
Lopullinen menetelmä	31
4 Prosessikuvaus Wows & Lows -projektin teosta	35
Aloitus	35
Valitseminen — paikat, piirettävät ja arvostelut	37
Menetelmä käytössä	39
Lopetus	41
5 Havainnot ja tulokset	42
Arvio Wows & Lows -projektista	42
Arvio menetelmästä	47
Havaintoja sattumasta	53
6 Päätelmä	58
Lähteet	61
Liite 1: Antti Kyrön haastattelu	65
Liite 2: Wows & Lows kuvitussarja, erillinen vihko	



Kuva 1 Wows & Lows -projektin kollaasi Barrier Highway 10.11.2018

1 Johdanto

Olen tekijänä intuitiivinen ja improvisoiva. Jos saan valita, en suunnittele ja luonnostele töitä loputtomasti vaan annan tekoprosessin tuoda ja kehittää ideoita. Halusin opinnäytteenäni tehdä kuvitusta ja kerrontaa. Kuitenkin tiesin, etten halua piirtää läpikotaisin kuvakäsikirjoituksia ja miettiä juonikuvioita. Mielestäni työn kiinnostavin osuus on uuden keksiminen ja tylsistyttävintä on jäljentää valmiita suunnitelmia. Mietin, kuinka rakentaa tarinaa työprosessin aikana eikä etukäteen. Sain idean suunnitella menetelmän, jolla kerätä tarinaa päivä päivältä.

Tarkastelen menetelmällisyyttä ja sattumaa osana luovaa työtä. Menetelmällisyyden määrittely on hankalaa, sillä sitä ei ole juuri sanallistettu erillisenä ilmiönä luovalla alalla. Yksinkertaistettuna menetelmällisyys on menetelmän, ennalta suunnitellun työtavan seuraamista. On esitetty, ettei taiteella ole menetelmää, sillä taiteilijan työ on ongelmanratkaisua ammattitaidon ja intuition perusteella (Varto 2017, 45). Kuitenkin esimerkkejä menetelmällistä tekijöistä löytyy, kuten surrealistit ja monet nykypäivän yksittäiset taiteen ja kulttuurialan tekijät (Kaitaro 2001, 10). Tarkastelen erityisesti sattuman menetelmällistä käyttöä. Kiinnostuin sattumasta, sillä se osoittautui oman menetelmäni jännittävimmäksi elementiksi. Sattuma on usein läsnä luovassa työssä. Esimerkiksi maalausprosessi tai sävellystyö voi olla arvaamatonta ja kulkea intuitiivisesti ja improvisoiden. Opinnäytteessäni nostan esille, että sattumaa voidaan käyttää menetelmällisesti, suunniteltuna sattumana.

Menetelmien sääntöjen ja sattumien seuraamiselle tuntuu olevan helpompaa löytää sovelluksia vapaan taiteen kentältä. Olen itse kuvittaja ja keraamikko ja siksi haluan tarkastella, kuinka sattuma ja menetelmällisyys sopivat soveltavaan taiteen aloille. Miten yllätyksellisyys tai rajoitusten kanssa toimiminen sopivat asiakkaiden kanssa toimimiseen tai tuotteiden suunnitteluun?

Opinnäyte jakautuu kahteen osaan. Produktio-osassa suunnittelen menetelmän tarinankerrontaa varten ja toteutan sillä kuvitussarjan Wows & Lows. Kirjallisessa osassa taustoitatan menetelmällisyyttä ja sattuman käyttöä luovalla alalla. Esittelen menetelmän suunnitteluprosessia ja sitä, miten menetelmä toimii käytännössä. Tutkimukseni vastaa kysymyksiin kuinka menetelmällinen työskentely ja määrätietoinen sattuman tavoittelu sopivat luovalle alalle. Selvitän miten suunnitella sattuma osaksi menetelmää ja mitä hyötyä sattumasta on luovassa työssä. Käsittelen näitä tutkimuskysymyksiä taiteellisen tutkimuksen avulla eli omaa taiteellista toimintaani ja sen tuloksia tarkastelemalla ja arvioimalla (Varto 2017, 13).

Testasin menetelmääni viisivuorokkoisen matkan aikana Australiassa ja kahden viikon ajan Suomessa talvella 2018. Piirsin havaintopiirroksia päivittäin vierailemistani paikoista ja yhdistin piirtämieni kohteiden internetiarvosteluja omiin kuviini. Julkaisin töitä päivittäin Instagramissa projektin ajan, kuin reaaliaikaista matkapäiväkirjaa.

Tutkimus osoittaa, että menetelmä ja sattuma ovat monimuotoisia työkaluja, joista on merkittäviä hyötyjä luovan alan työssä. Kenttää tulisi sanoittaa lisää, jotta menetelmällisyyteen ja sattumaan liittyvät hyödyt saataisiin käyttöön ja päästäisiin eroon turhista ennakoasenteista.

2 Menetelmästä ja sattumasta

Mitä on menetelmällisyys ja kuinka sattuma toimii osana metodista työskentelyä?

Tässä luvussa taustoitin menetelmällisyyttä ja suunnitelmallista sattuman käyttöä luovalla alalla. Tarkastelen näitä ilmiöitä esimerkkien avulla, joita löytyy niin nykypäivän tekijöistä kuin historian taidesuuntauksista. Käsittelen sattuman suunnittelua ja sitä, miten menetelmät ja sattuma voivat olla osa soveltavan taiteen työskentelyä, kuten kuvituksessa ja muotoilussa.

Menetelmällisyys

Kielitoimiston sanakirja määrittelee menetelmän seuraavasti: ”järjestelmällinen, suunnitelmalinen menettelytapa, metodi” (Kotus s.v. menetelmä). Menetelmä on siis systemaattinen tapa, keino tehdä jotakin. Termin kreikkalainen juurisana *methodos* niin ikään tarkoittaa ”kuljettavaa tietä” (Etymonline s.v. *method*). Menetelmä sisältää ajatuksen tietyistä työtapoista, ohjeista, joita seuraamalla pääsee metodille asetettuun tavoitteeseen. Minulla nousee menetelmällisyydestä kaksi vahvaa mielle yhtymää. Ensimmäinen on, että menetelmät ovat vain tutkijoiden, valkotakkisten laboranttien ja tilastotieteilijöiden työtapoja. Tiede toimii loogisesti, järjestelmällisesti ja mitaten. Siten menetelmätkin ovat jotain mitä voi tehdä vain pipetillä tai exel-taulukolla. Toinen assosiaatio on self help -teollisuus, jossa kaupataan erilaisia ohjekirjoja tai videokursseja, joita seuraamalla voi tiputtaa viisi kiloa viikossa tai oppia joviaaliksi julkiseksi puhujaksi. Ikäänkuin menetelmät olisivat taikatemppuja, poikkeuksellisia toimintatapoja, joita muutoin ”normaalissa” elämässä ei käytetä. Menetelmät voivat kuitenkin olla myös osa arkipäivää, vaikkei niistä puhuttaisi sillä nimityksellä. Esimerkiksi reseptit voi nähdä metodeina. Pinaattikeitto valmistetaan tietyistä raaka-aineista, tietyssä järjestyksessä, jotta siitä tulisi pinaattikeittoa. Miten metodin, tietyn polun seuraaminen sitten on sovellettavissa luovaan työhön?

Filosofi ja kuvataiteen tutkimuksen ja opetuksen professori Juha Varto (2017, 45) toteaa teoksessaan *Taiteellinen tutkimus – Mitä se on? Kuka sitä tekee? Miksi?*, ettei taiteella ole menetelmää. Hän erottaa taiteilijan käytännöt menetelmästä toteamalla, että vaikka taiteellinen toiminta seuraisi tiettyä polkua tai ideaa, se on pikemminkin ongelmanratkaisua tilanne tilanteelta, johon vaikuttavat mm. intuitio, sattuma, tavat ja ammattitaito. Näin taiteellinen toiminta ei siis useimmiten seuraisi tiettyjä määriteltyjä metodeja, vaikka työn kulkua pystyisi kartoittamaan ja perustelemaan. Varton näkemys taiteellisen työskentelyn luonteesta saattaa usein pitää paikkansa, mutta se sivuuttaa taiteilijat, joiden työskentely perustuu menetelmällisyyteen. Luovan alan menetelmällisyyden määrittely tuntuu olevan haastavaa, sillä menetelmän ja tekniikoiden, ammattitaidon ja tottumusten erottelu toisistaan käy hankalaksi. Tässä opinnäytteessä määrittelen menetelmällisyyden seuraavasti:

Menetelmällinen työskentely noudattaa menetelmää.

Menetelmä on tietoisesti valittu ja/tai suunniteltu työn toteuttamiseen.

Menetelmästä tulee usein merkityksellinen osa työn konseptia.

ILONA'S CLOK·CLOK·CUCUMBERS



"THE CLOK·CLOK·CUCUMBERS IS MORE A MAGIC TRICK THAN A DISH! FIRST YOU HAVE CUCUMBERS, THEN YOU CLOK·CLOK AND YOU HAVE DELICIOUS CUCUMBERS.

YOU NEED:



CUCUMBERS



DILL



2 TS SEA SALT



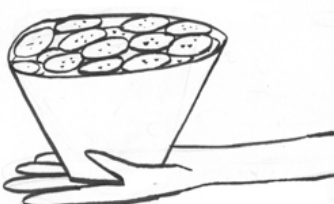
MAGIC



1. PEEL AND SLICE THE CUCUMBERS.



2. FIND BIG ENOUGH CONTAINER FOR ABOUT 1 LITER OF CUCUMBERS.



3. SPICE UP THE CUCUMBERS WITH DILL, SALT AND SUGAR.
→ 1 LITER CUCUMBERS 1/2 DL SUGAR
2 TS SEA SALT.



STIR, ADD THE MAGIC.

4. SET THE PLATE ON THE CUCUMBER BOWL AND DO THE

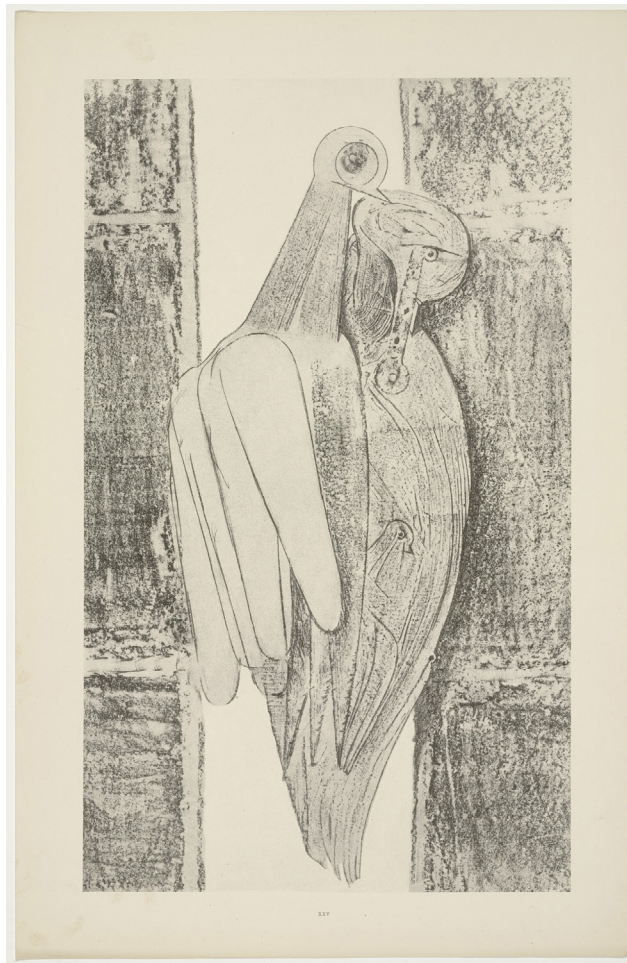


5. CLOK UNTIL YOU GET TIRED. THE CUCUMBERS GIVE UP THEIR LIQUIDS WITH THE HELP OF SALT.



6. NOW THE BOWL IS NOT FULL OF CUCUMBERS BUT HALF FULL OF CLOKED CUCUMBERS AND YOU'LL LIKE IT!





Taiteen kentällä menetelmällisyys on monimuotoista ja esittelen seuraavaksi muutamien esimerkkien kautta käytettyjä menetelmiä ja tekijöitä. Yksi tunnettu esimerkki ovat surrealistien menetelmälliset teokset. Heidän toiminnassaan juurikin tietyn menetelmän määrittely ja seuraaminen olivat olennaista työprosessille sekä lopputulokselle. Surrealistien tavoitteena oli syrjäyttää rationaalisuus ja tuoda esiin uusia tapoja nähdä tuttu ja jokapäiväinen. He kehittivät itselleen menetelmiä, jotka pyrkivät luomaan uusia hämmästyttäviä yhteentörmäyksiä ja outoja näkökulmia todellisuuteen. Eräs tunnettu surrealistien käyttämä metodi oli *frottage*, jossa paperi asetetaan esimerkiksi puun palasen päälle ja raaputetaan kynällä paperia niin, että puun syiden kuviot toistuvat siihen. Surrealistitaiteilijoille tämä oli keino päästä käsiksi rationaalisten havaintojen tuolle puolen. Max Ernstin (1891-1976) frottage-töissä tulee esiin ympäristöön piilotettuja eläin- ja ihmishahmoja. Määritelmäni mukaan Ernst toimi menetelmällisesti, sillä hänen työnsä noudatti menetelmää, frottagea. Menetelmä oli tietoisesti valittu ja sen merkitys työlle oli löytää muutoin näkymättömiä merkityksellisiä asioita ympäristöstä ja sivuuttaa tavanomaisten havaintojen tekeminen. Nostan esiin surrealistit, sillä heidän menetelmällisyytensä on monipuolista ja menetelmissä näkyy usein yhteys sattumaan, jota käsittelen lisää Sattuman merkitys -kappaleessa (s.12). (Kaitaro 2001,10, 96.)

Kuva 3. Max Ernst The Conjugal Diamonds. 1926

Yksi esimerkki nykypäivän menetelmällisyydestä on Kalevauva.fi-yhtye. Humoristista folk-pop-pia soittavan yhtyeen menetelmä on käyttää vauva.fi-keskustelufoorumin kommentteja suorina lainauksina kappaleidensa sanoituksiin. Yhtye käsittelee internetistä löydettyä materiaalia nykyajan kansantarinoina, joista kappaleet kootaan. (Yleisradio, 17.1.2018.) Näin menetelmä on merkityksellinen ja korvaamaton osa lopputulosta ja koko projektin konseptia. Jos Kalevauva.fi ei käyttäisi muiden kirjoittamia tekstejä tai keräisi niitä muualta kuin netistä, muuttuisi siten projektin sisältö ja konsepti.

Mies syö lapsen vanukkaat

Mies syö lapsen vanukkaat

Voi vitun vittu

Miten voi olla noin itsekäs ja typerä?

Lainaus Kalevauva.fi:n kappaleesta Mies syö lapsen vanukkaat

Menetelmän ydin on materiaalin kerääminen internetin avoimelta keskustelupalstalta. Tämä risteää opinnäytetyöni produktion kanssa, sillä menetelmäni hyödyntää samoin internetistä kerättyä ”valmista” materiaalia. Taiteen kentällä tällaista materiaalin keräämistä voisi verrata osin readymade-taiteen periaatteisiin. Taiteilija Marcel Duchamp (1887-1968) aiheutti kuohuntaa taidekentällä tuomalla valmiiksi tuotettuja esineitä, kuten signeeratun pisuaarin näyttelyesineeksi. Tämä Suihkulähde-teos (1917) aiheutti pahennusta, sillä se horjutti silloista taidekäsitystä laadukkaasta taiteesta ja taitavista taiteilijoista (Finnish Avantgard and Modernism network 2018). Teoksista, joissa oli muutakin kuin taiteilijan itse tuottamaa materiaalia alettiin käyttää termiä readymade. Ajatus teosten takana oli, ettei taiteilijan tarvinnut olla välttämättä tekijä, vaan sen sijaan valitsija. Oli oleellisempaa tehdä valinta ja tuoda jokin objekti taiteen kontekstiin. Valinnan kautta taiteilija pystyy irrottamaan arkisenkin esineen tai materiaalin aiemmasta kontekstista ja luoda sille uuden merkityksen. Readymade-taiteen katsotaan usein vaikuttaneen myös käsitetaiteen syntyyn (Tate).

Menetelmän merkitys

Yksi käytännön etu menetelmällisyydessä on, että valmiit toimintaohjeet helpottavat työntekoa. Metodien ohjeistus ja päämäärät, kuten ”piirrä kolmen tunnin ajalta vain punaisia asioita”, auttavat työhön aloittamista sekä sen loppuun saattamista. Valmiiksi tehdyt valinnat antavat tekijälle tilaa keskittyä tekemiseen. Taidemaalari Stig Baumgartnerin työskentely on paikoin menetelmällistä, kuten sääntöä aloittaa maalaus keskeissommittelulla. Baumgartnerin mukaan, menetelmät ovat hänelle keino toimia tiedostamattaan uusien ja vielä tuntemattomien kuva-aiheiden parissa, kun sääntöä seuraten ei voikaan toimia aina totutuilla tavoilla. Baumgartner toteaa: ”Käyttämäni metodit ja säännöt toimivat käsitteellisinä kehikkoina, jotka ohjaavat minut tiukemmin kiinni tekemisen käytäntöihin ja suorittamiseen — jään vain tekemään, piirtämään, maalaamaan.” (Baumgartner, 2015, 92)

Ehdotan, että menetelmällä on usein merkityksellinen yhteys työn konseptiin. Esitän näin siksi, että menetelmän käyttö on valinta ja kysyn, miksi muutoin suunnitella tai valita tarkoin

Vuonna 1960 perustettu ranskalainen kokeellisen kielen työpaja OuLiPon pyrkimys oli yhdistää kieltä ja matematiikkaa. Ryhmän kokeellinen runous perustui sääntöjen keksimiseen ja niiden tarkkaan noudattamiseen. Menetelmien logiikka oli suorassa yhteydessä OuLiPon konseptiin kielen ja matematiikan rinnastamisesta. Metodit törmäyttivät yhteen kielen ja matematiikan konemaiset järjestelmät, mikä oli heidän kokeellisen runouden tavoite. OuLiPon metodeissa ovat hyviä esimerkkejä siitä, kuinka tekotapa nivoutuu yhteen työn konseptin kanssa. Yksi OuLiPon tunnetuimmista metodeista oli S+7-menetelmä, jossa muokataan olemassa olevaa tekstiä, kuten runoa. Tekstistä korvataan jokainen substantiivi sillä substantiivilla, joka löytyy sanakirjasta seitsemännestä kohdasta alkuperäisestä sanasta laskien. (Academy of American poets, 2004.) Otin metodin esimerkiksi, sillä rinnastaminen on yksi tavoitteeni menetelmän suunnittelussa (s.31).

Taking is too easy, but that's the weekend it is

Menetelmällisyys on monimuotoista. Menetelmä voi olla yksi sääntö tai useammasta säännöstä nivottu työohje tai järjestelmä. OuLiPon S+7-menetelmä on yksinkertainen yhteen mekaaniseen sääntöön pohjautuva metodi. Sääntö ei jätä tulkinnan varaa, vaan ohjaa toimintaa tarkasti. Vapau-
deksi jää metodin läpi käytettävän tekstin valinta. Näin tarkasti ohjatulla metodilla saa tuloksena aina samalla tavalla matematiikkaa ja kieltä yhdistävän rinnastuksen. Verrattain orgaanisempi kalevauva.fi-yhtyeen metodi määrittää, että sanoitukset kerätään keskustelupalstalta muuttamatto-
mina. Menetelmä jättää kuitenkin paljon vapauksia valitsijalle, kuten mitä valitaan, miten valinnat yhdistetään toisiinsa ja mitä musiikkia sävelletään.



Kuva 4. Marcel Duchampin *Suihkulähde*, 1917

Kuva 5. AgeSexLocation, Nora Martin-Hall, 2019



Kuva 6. Pieruperse, 2019

Kuva 7. Eteisen eväät, 2019

esittelyteksteistä. Muotokuvat ovat karikatyyrimaisia ja kuvien ja tekstien rinnastukset usein humoristisia. Kuvailen Martin-Hallin työskentelyä menetelmälliseksi, sillä hänen projektissaan on selkeä toimintamalli. Hän käyttää valmista materiaalia, löytämiään miesten valokuvia, joista hän piirtää karikoituja havaintopiirroksia. Martin-Hall ei keksi hahmoja tai tekstejä vaan yhdistää kuviin löytämiään, ”tosia” havaintoja. Piirrokset on tehty aina samalla sarjakuvamaisella tyyllillä ja ohuella siveltimellä ja musteella.

Toinen esimerkki on vuoden 2018 aikana suosituksi noussut pilapiirros-sarjakuvaprojekti *Pieruperse* (Instagram, pieruperse). En ole varma onko julkaisussa varsinaista menetelmää, joita noudattamalla projekti toteutetaan, mutta kuvat ovat ainakin visuaalisesti yhdenmukaisia. Kuvien hahmot vaikuttavat olevan piirretty mustekynällä post it -lapuille. Muistilappuja on kolmea väriä, pinkki, keltainen ja vihreä, jotka vuorottelevat järjestyksessä. Välillä kuvia on muokattu tai animoitu myös digitaalisesti. *Pieruperse* julkaisee kuvan tai muutaman kuvan sarjan päivittäin. Julkaisujen tarinat lienevät syntyvän vapaasti tekijän omasta mielikuvituksesta. Joskin niissä usein viitataan ajankohtaisiin aiheisiin kuten politiikkaan, populaarikulttuuriin ja kalenterivuoden tapahtumiin. Jos projektista kävisi ilmi, että siinä seurataan jotain tiettyjä sääntöjä uskaltaisin sanoa sitä menetelmälliseksi. Ehdotan, että mahdollinen menetelmä voisi olla tehdä sarjakuvaa toimistosta käsin, jolloin luonnollisesti käytössä ovat materiaalit ovat kuulakärkikynä ja värikkäät pinot muistilappuja. Jää kuitenkin epäselväksi seuraako työskentely ohjeita tai sääntöjä vai onko visuaalinen ilme vain esteettinen valinta ja riippumaton työtavasta.

Kolmas projekti on *Eteisen eväät* (Instagram, eteiseneväät). Tässä valokuvaprojektissa on seurattu epäsäännöllisin väliajoin Helsingin Vaasankadulla sijaitsevan eteisen eväskokoelmaa vuodesta 2016 lähtien. Valokuvat ovat aina otettu samasta kulmasta, samalla rajauksella. Kuvissa on kadulle raollaan oleva ovi ja tuulikaapissa pieni puinen jakkara, jonka päälle on aseteltu eväitä. Sadoissa kuvissa kuvakulma säilyy, mutta asetelmassa vaihtuvat kahvikupit, hedelmät ja leivonnaiset. Tässä menetelmässä käytetään hyväksi inhimillistä sattumaa. Tekijä on valinnut kuvata tiettyä kohdetta samasta kulmasta ja on sattuman varaista, mitä eväitä eteiseen on tuotu kullakin kertaa. Esittelen inhimillisestä sattuman käsitettä lisää seuraavassa kappaleessa.

Sattuma

Kotimaisten kielten kielitoimiston määrittely sattumalle on: “*satunnainen tapahtuma, sattumus; se mikä tapahtuu odottamatta, ennalta arvaamatta, aikomatta tai suunnittelematta*” (Kotus s.v. sattuma). Sattumaa käytetään monissa eri yhteyksissä, niin laskettaessa todennäköisyyksiä kuin puhuttaessa perunan palasista keitossa. Tämä kappale tarkastelee sattuman käsitettä ja esittelee muutamia näkökulmia sattumaan osana luovan työn menetelmää.

Sattumaa määritellään usein ennustettavuuden ja todennäköisyyden kautta. Arjessa sattumasta puhutaan tapahtumana, jota olisi vaikea ennakoida. Se on irrationaalinen, yllättävä yhteensattuma. Hallintotieteiden tohtori Jukka Helttula (2015, 24-25) jaottelee väitöskirjassaan *Sattuma yhteiskuntaa muokkaavana voimana* sattuman kahteen kategoriaan todennäköisyyden näkökulmasta. Ensimmäisenä Helttula esittelee sattuman pelien kuten loton tai nopanheiton kontekstissa. Näissä olosuhteissa lopputuloksen todennäköisyys on helposti laskettavissa ja ennakoitavissa. Oletus perustuu siihen, että tapahtuma, kuten napanheitto, voidaan toistaa samanlaisena kerta toisensa jälkeen ja tulosten määrä pysyy rajattuna sekä kaikki tulokset ovat yhtä todennäköisiä keskenään. Vastakohtana tälle Helttula näkee inhimilliseen toimintaan perustuvan sattuman. Helttulan mu-

kaan ihmisten toimintaa ei voida koskaan toistaa samanlaisena ja tulosten määrä on ääretön. Näin ihmisen tuottama sattumaa on hyvin vaikea ennakoita todennäköisyyden kautta.

Johtopäätöksenä Helttula esittää, että inhimilliset sattumat ovat kaoottisuudessaan ”aidompia” sattumia kuin helpommin ennakoitavat pelien mekaaniset sattumat. Helttulan mukaan näitä arvottavia tapahtumia kuvaisi paremmin termi satunnaisuus. Myös kuvataiteilija Jari Jula (2017, 96) käsittelee samaa rajan vetoa väitöskirjassaan *Sattuma taiteen tapahtumisen välineenä*. Julian tutkimus pohjautuu pitkälti Aristoteleen sattumateoriaan, jossa juurikin ennakoimattomuus on yksi ehto sattumalle. Jula nostaa esimerkiksi nopanheiton ongelman - kuinka voidaan puhua sattumasta jos tiedetään, että tulos yksi kuudesta mahdollisesta?

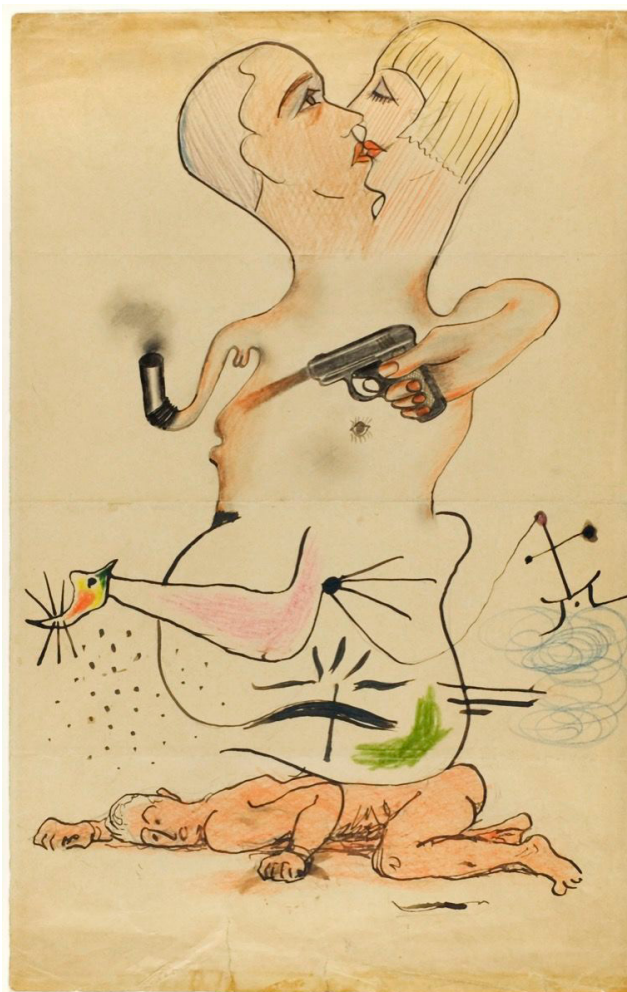
Arvioisin, että menetelmällisen työn kannalta ei ole olennaista kuinka vaikeasti ennustettavasta tapahtumasta on kysymys. Sattuma osana menetelmää voi olla mekaaninen tai inhimillisen toiminnan synnyttämä. Taiteilija voi kolikkoa heittämällä ratkaista maalataanko sinisellä vai punaisella tai päättää kirjoittaa runon seuraavan saapuvan sähköpostin pohjalta. Näiden esimerkkien ennakoitavuudet ovat erovat hyvin paljon toisistaan, mutta idea on sama: Tekijä ulkoistaa valinnan oman tietoisien päätöksentekonsa ulkopuolelle. Todennäköisyyttä suurempi merkitys on sillä, mitä tekijä tavoittelee sattumaan turvautuessaan, se voi olla vaikka järjettömyyttä, odottamatonta, jännitystä tai löytämistä. Toisin sanoen arvokkainta sattuman käytössä ei ole lopputuloksen harvinaisuus, vaan se, että ratkaisu on sattumanvarainen, yllätys.

Sattuman määritelmä on sidottu myös kieleen sekä maailmankuvaan. Suomeksi sattumalla viitataan tapahtumiin, joilla ei ole selitystä tai selkeää syy-seuraus-suhdetta. Englannin kielessä käytetään sattumasta termiä ”chance” joka optimistisesti viittaa mahdollisuuksiin, mutta myös termiä ”accident”, joka rinnastaa sattuman vahinkoon, tapahtumaan, jossa ensisijaiset tavoitteet eivät toteudu. Jula (2017,24) esittelee väitöskirjassaan sattuman määritelmän ristiriitaisuuksia ja viittaa saksalaistutkimuksessa käytettyyn termiin ”zufall”, joka merkitsee jotakin yllättäen eteen tulevaa. Tulkinnasta riippuen termi käsittää laajemman joukon odottamattomia tapahtumia, jonka alle myös sattuma lasketaan. Kielen ohella kulttuuri ja uskomukset maailmasta muovaavat sattuman merkitystä. Jotkut näkemykset, kuten determinismi, kyseenalaistavat sattuman olemisen. Determinismissä ehdotetaan, että kaikki tapahtuu syystä, eli sattumaa ei ole. Jokainen tapahtuma vain seuraa sille määriteltäviä syy-seurassuhteita ja lainalaisuuksia. Determinismi haastaa vapaan tahdon ja valinnan olemassaolon. (Tieteen termipankki s.v. determinismi.)

Sattuman merkitys

Jari Jula korostaa sattuman olevan taiteilijalle keino työskennellä tuntemattoman kanssa. Arvelen, että taiteilijoilla on useammin tarve luoda jotain uutta kuin toisintaa jo olemassa olevaa. Menetelmän merkitys- kappaleessa esitelty taidemaalari Stig Baumgartner pyrkii metodien avulla maalaan esille ennennäkemättömän. Baumgartner kuvailee, että säännöt auttavat pääsemään ikään kuin vahingossa käsiksi ”ei-esittäviin” tai vielä tuntemattomiin kuva-aiheisiin (Baumgartner 2015, 92). Tulkiten, että Baumgartner käyttää metodeja luodakseen jotain uutta suunnittelematta, sattumalta. Sattumien avulla taiteilija voi löytää jotain ennestään tuntematonta, jonka kokee merkitykselliseksi. Jula tuo esiin mielihyvän, joka syntyy merkityksellisen sattuman kohtaamisesta. Sattumalla olisi siis kaksi roolia, löytää uutta ja merkityksellistä sisältöä työhön sekä tehdä tekemisestä innostavaa. (Jula, 2017, 95-96.)

Sattuma rajoittaa tekijän kontrollia työskentelystä. Sattumaa käytettäessä, tekijä ei päättää kaikkia ratkaisuja itse. Tietyn valinnan sijasta, tekijän vastuulla on asettaa ne kysymykset, jotka



sattuma ratkaisee. Sen sijaan, että valitaan vaikkapa väri, valitaan kysymys: ”Mikä väri?” ja vastauslogiikka sille: ”Punainen jos sataa, sininen jos paistaa”. Tekijällä on kuitenkin kontrolli vaikuttaa kysymyksen ja vastauslogiikan asetteluun. Vastausten määrän voi rajoittaa edellä olevassa esimerkissä kahteen tai sitten sen voi laajentaa koskemaan vaikka koko pantoneviuhkaa. Näin voi supistaa omaa kontrollia entisestään värivalinnasta. Sivuuttamalla omat mieltymyksensä ja logiikkansa voi löytää uusia ideoita ja toimintamalleja itsensä ulkopuolelta. Kuten totesin Menetelmä-kappaleessa, surrealistit eivät luottaneet rationaalisen ihmisen päättelykykyyn vaan yrittivät löytää ratkaisuja järjen ulottumattomista. Päästäkseen irti järjen valinnoista, he supistivat tarkoituksella tietoisien tekijän roolia sattumallisilla menetelmillään. Yksi tunnetuin surrealistinen seurapeli on *ihana raato*. Tästä seurapelinäkin tutusta menetelmästä on kuvallinen ja kielellinen versio. Piirrettäessä *ihanaa raatoa* jokainen pelaaja piirtää vuorollaan yhden kohdan hahmosta ja taittelee sen piiloon ja antaa seuraavan pelaajan piirtää jatkopalan. Tätä jatketaan kunnes hahmot ovat piirretty päästä varpaisiin. Kirjallisessa osassa pelaajat kirjoittavat lauseita sana sanalta. Lopputuloksena syntyvät runot ja piirokset ovat absurdeja, järjettömiä yhdistelmiä, jotka ovat yhdistyneet sattumalta. Kukaan tekijöistä ei tiennyt ja siten valinnut millainen viiva tai teema sopisi aiempaan. (Kaitaro, 2001, 65,100.)

Kuva 8. *Ihana raato* -menetelmällä tehty piirros, Man Ray (Emmanuel Radnitzky), Joan Miró, Yves Tanguy, and Max Morise, *Exquisite Corpse*, 1928.

1	34	5	26	11	9	14	43
	25	51	3	27	24	42	17
	6	40	29	4	7	59	47
	33	62	39	52	15	53	31
	12	16	8	23	2	20	45
	44	32	48	18	46	57	28
	13	55	63	22	36	37	49
	10	54	60	41	19	61	38

Two 3 coins
 Either 3 tails, 2 heads, tail } straight line
 3 heads, 2 tails, 1 head } broken line

6 times
 → bottom up

Row 1st, column

x 3rd for single poster
 # x 15th for set

Two 3 coins
 Either 3 tails } straight
 2 heads, tail } line
 } broken
 3 heads } line
 2 tails, 1 head }

6 times)
→ bottom up
Row 1st, column

x 3rd for single poster
x 15th for set

Suunniteltu sattuma

Kuten todettua sattuma on muun muassa irrationaalinen, yllättävä ja ennustamaton tapahtuma. Tällä kuvauksella voisi olettaa sattuman tapahtuvan suunnittelematta tai vahingossa. Taidemaalarin maalit sekoittuvat keskenään ja teokseen ilmestyy koiranpentu tai sivellinkäsi lipsahtaa aiotulta reitiltä ja syntyy uusi ennakoimaton muoto. Sattuman voi tuottaa myös suunnitellusti ja tarkoituksellisesti. Tällöin sattuma on tekijän käyttämä metodi eikä virhe. Käsittelen tässä opinnäytteessä juurikin menetelmällistä sattuman käyttöä, suunniteltua sattumaa. Ajatus järjestelmällisestä sattumasta kuulostaa paradoksaaliselta. Kuinka kaoottinen, selittämätön ja odottamaton voidaan suunnitella tapahtuvaksi? Esittelen tässä luvussa muutamia esimerkkejä suunnitellusta sattumasta.

Jula (2017, 12) esittelee väitöskirjassaan termin sattumahaavi, jolla viitataan järjestelyihin, joilla pyritään kaappaamaan ja tuottamaan sattumia. Sattumahaaveja ovat metodit, jotka perustuvat erilaisten algoritmien ja systeemien kuten pelien tai nopanheiton opastuksella toimimiseen. Tekijä määrittelee ennalta säännöt ja tavoittelee näillä mekaanisia sattumia. Sattumahaavi kuvaa hyvin muun muassa OuLiPolaisten käyttämiä runometodeja, kuten S+7-menetelmää (s. x).

Yksi merkittävä sattumaa menetelmällisesti käyttänyt tekijä oli monialainen taiteilija, säveltäjä ja musiikkiteoreetikko John Cage (1912-1992), joka rakensi kokeilevan musiikin ja muun taiteellisen uransa sattumaoperaatioiden ympärille. Cage käytti sattumaa poistaakseen henkilökohtaisiin mieltymyksiin perustuvat valinnat sävellystyöstä. Hän kehitti metodeja, joissa hän ratkaisi sävellystyössä tehtävät valinnat käyttäen esimerkiksi Yijingiä, kiinalaista ennustuskirjaa, jonka ennustukset perustuvat numerosarjoihin sekä nopan heittoon. (Klintberg 2006, 55). Näin Cage suunnitteli sattumamenetelmän ja sattumalle logiikan, jonka avulla sisältö muotoutui.

John Cagen sattumaoperaatit vaikuttivat suuresti Fluxus taiteilijayhteisöön, joka perustettiin 1960-luvun alussa liettualaisen George Macinausin (1934-1978) johdolla. Fluxus sai alkunsa kokeile-

Kuva 9. John Cagen keikoilla myös esimerkiksi julisteiden hinnoittelu voitiin laskea käyttäen

Yijing-metodia, jota varten muistiinpanoihin on piirretty kaavio.

Choice 10

Four performers are divided into two teams. They draw lots for one violin. The winning team plays the violin while the other team tries to gain possession of it.

1966

Choice 16

A piano is lifted by means of a windlass to the height of 2 meters and then dropped. This is repeated until the piano or the floor is destroyed.

1966

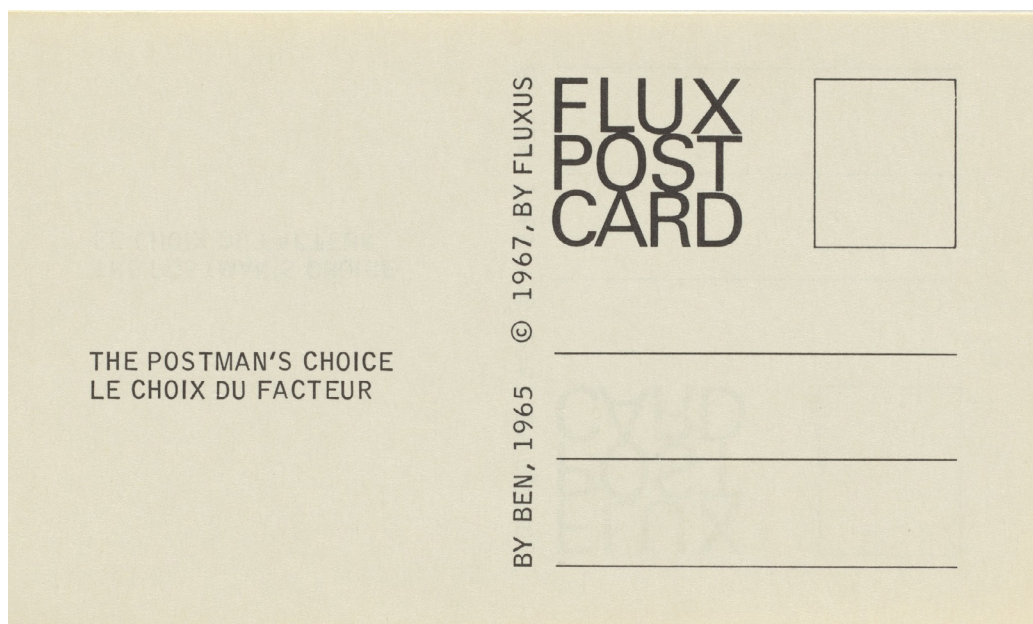
Robert Bozzin performanssiohjeita

(Friedman & Smith & Sawchyn 2002, 18, 19)

vien musiikkikonserttien sarjasta ja keräsi lopulta ympärilleen monen kulttuurin alan edustajia. Liike ei koskaan saanut vakiintunutta määritelmää, mutta siitä voidaan erottaa tiettyjä erityispiirteitä. Fluxus sai vaikutteita dadaismin kapinallisesta taiteen eliittisen aseman purkamisesta ja otti kantaa taiteen asemaan kapitalistisena hyödykkeenä. Taiteesta haluttiin demokraattinen, ei poissulkeva instituutio. Fluxustaiteilijat halusivat, että taide on osa arkea ja elämää, jotain mihin kaikki voivat osallistua, eivätkä vain ”taiteilijanerot”. (Klintberg 2006, 43,46, 55).

Nostan esiin Fluxuksen, sillä heidän toiminnassaan yhdistyy menetelmällisyys ja sattuma. Fluxustaiteilijoiden teoksissa korostui usein prosessinomaisuus, kuten performanssit, joissa oli pelillisyyttä, valintoja ja sattumaa. The Fluxus Performance Workbook -teokseen on kerätty satoja performanssien työohjeita, jotka kuvailevat hyvin fluxusliikkeen humoristista asennetta ja teosten toiminnallista luonnetta. Teoksessa esitellään esimerkiksi taiteilija Robert Bozzin performanssien ohjeet, jotka on nimetty *Choice* ja numeroitu, viitaten, että ohjeet ovat valintoja, jotka voidaan kenties arpoa.

Fluxustaiteilija Ben Vautier (s. 1935) teki vuonna 1965 teoksen *Postman's choice*, jossa postikorttiin laitettiin molemmin puolin postimerkit. Korttiin kirjoitettiin lisäksi eri osoitteet molemmille puolille ja näin jäi postinlajittelijan päätettäväksi kumpaan osoitteeseen kortti lähetetään. (Klintberg 2006, 56). Tämä on mielestäni ilahduttavan yksinkertainen metodi, jossa toimintaohje



Kuva 10. Ben Vautierin *Postman's Choise*, 1965

luo sattumalle tilaisuuden tapahtua. Sattuma on täten suunniteltu; Voutier esitti kysymyksen ratkaistavaksi ja suunnitteli kuinka se ratkaistaan sattumanvaraisesti. Postman's choisen menetelmä luo selkeän konseptin teokselle. Tavoitteeni omaa menetelmääni suunnitellessa, oli keksiä yhtä selkeästi toimiva ja sanallistettava metodi (s. x).

Kysymykset valintoina

Esitellyn kaltaisissa sattumaa hyödyntävissä menetelmissä sattumalle luodaan paikka esittämällä kysymyksiä. Mikä sävel soi? Mitä performanssissa tapahtuu? Kenelle postikortti menee? Tekijä miettii sattumalle sopivan tavan ratkaista nämä kysymykset. Osa valinnoista on näin ulkoistettu sattumalle, mutta tekijällä itsellään on kuitenkin aktiivinen rooli kysymysten asettelussa. John Cage kertoi, että hänen ajateltiin välttelevän valintojen tekemistä sattuman avulla. Cage kiisti tämän todeten, että hänen tehtävänsä on valita, mitä kysymyksiä esittää. (Jula 2017,113).

Jula luonnehtii Cagen käyttämien sattumahaavien käyttöä passiivisena toimintana. Tekijä luo ensiksi säännöt ja ”siirtyy sivuun seuraamaan, millaista jälkeä syntyy”. Jula toteaa, ettei näe mekaanisten sattumaoperaatioiden soveltamiseta maalausprosessiin kiinnostavana, sillä haluaa olla maalatessa tapahtumien ytimessä. (2017, 12, 112). Sattumaa käytettäessä tulee siis ottaa huomioon, missä vaiheessa haluaa olla kontrollissa ja kuinka paljon. Itse ajattelen, että mekaaniset kysymys-vastaus-logiikat eivät välttämättä syrjäytä aktiivista tekemistä. Menetelmää suunnitellessa pysyy itse vaikuttamaan kuinka paljon oma tekeminen on ohjautuvaa sattuman kautta ja kuinka paljon prosessiin jää intuitiivista omien valintojen tekemistä. Tekijän ei tarvitse olla sivustaseuraaja, vaan omien valintojen kautta voi määritellä kontrollin ja kontrolloimatoman suhteen työprosessissa, oli kyse sitten musiikista, maalaustaiteesta tai mistä tahansa luovasta työstä.

Tulkitsen, että Julian käyttämä ”sattumahaavi” sopii hyvin tutkimaani sattuman suunnitelmalliseen metodiseen käyttöön. Tosin se viittaa tarkasti mekaanisesti tapahtuvaan sattumaan, toimintaan, jossa systeemi, kuten lottopeli ohjaa toimintaa. Suunniteltu sattuma voi perustua myös Helttulan (2015) kuvailemaan inhimilliseen toimintaan. Inhimillinen suunniteltu sattuma voi olla muun muassa sattuman tavoittelua piirtämällä harjaantumattomalla kädellä tai valmiin materiaalin, kuten internetkommenttien käyttäminen laulujen sanoituksina. Vaikkei näissä ole selkeää mekaanista sattumaa, kuten nopan heittoa, niissä tekijä luopuu osittain kontrollista, ja tavoittelee työhönsä sattuman avulla esimerkiksi ei-tottua piirrosjälkeä tai omien kokemustensa ulkopuolisia laulun aiheita.

Sattuman varassa luovalla alalla

Tämän opinnäytteen yksi keskeinen tutkimuskysymys on, miten menetelmällisyys ja suunnitellut sattumat sopivat luovalle alalle. Edellä käsitellyistä esimerkeistä on käynyt selväksi, että menetelmiä ja sattumaa käytetään monipuolisesti taiteen kentällä. Ne ovat keinoja taiteilijoille työskennellä tuntemattoman kanssa, uppotua tekemiseen ja luoda konsepteja. Entäpä kuinka nämä työtavat sopivat luovalle alalle ”vapaan taiteen” ulkopuolelle? Tarkoitan aloja, kuten kuvittamista ja muotoilua, joissa luova työ sovelletaan esimerkiksi kaupalliseen toimintaan, kuten pussilakanoiden kuvioksi tai käyttöesineeksi.

Vapaan ja soveltavan taiteen erottaminen toisistaan ei ole mustavalkoista. Niitä jaotellaan usein seuraavilla ominaisuuksilla: onko työ teos vai tuote, onko taide työn itseisarvo vai onko työllä jokin muu ensisijainen käyttötarkoitus? Suomalaisessa modernismissa löytyy paljon esimerkkejä

siitä kuinka näitä taiteen, käsityön ja muotoilun rajanvetoja sumennettiin taideteollisuuden kentällä. Modernismi oli urbaanin, teollistuneen kulttuurin ideologia, joka pyrki uudistamaan esteettistä identiteettiä. Suomessa haluttiin irti talonpoikaisuudesta ja modernistinen kulttuurieliitti näki tehtäväkseen valistaa kansan muototajua. Taideteollisuudella oli tarve luoda kauniita, arjen yläpuolisia esineitä, jotka sopivisivat kuitenkin jokaiseen kotiin. Teollisuuden osuutta tuotannossa koitettiin häivyttää ja muotoilijat korostivat käsityöläisyyttä ja materiaalin syvällistä tuntemusta. Muun muassa taidelasin tekijöiden haasteena oli tasapainotella esineiden yksilöllisyyden ja monistettavuuden kanssa (Kalha 2013, 94, 159 & 2017 161-175)

Modernismin huippukaudella, 1950-luvulla taidekäsityötä pidettiin ajankohtaisempana kuin aikansa kuvataidetta, joka oli jäänyt tutuille urilleen muotoilun uudistuessa rivakkaa vauhtia. Muotoilu ja käsityöläisyys likenivät taidetta. Taidehistorian ja sukupuolentutkimuksen dosentti Harri Kalha (2013, 18, 94) toteaa, että koska astioiden muotoon ei liittynyt vaatimusta esittävydestä, abstrakti ilmaisu saavutti muotoilun paljon ennen kuin se omaksuttiin kunnolla kuvanveistossa. Kalha esittääkin, että lasimuotoilija Tapio Wirkkalaa voidaan pitää 1950-luvun kansainvälisesti noteeratuimpana suomalaisena kuvanveistäjänä. Tämä siitä huolimatta, että Wirkkalan teoksilla oli usein muodollinen funktio astiana.

Kalhan (2013, 33, 159) suomalaista modernismia käsittelevissä teksteissä putkahtaa esiin useita termejä, joilla viitataan alueeseen vapaan taiteen vieressä. Tätä kutsutaan muun muassa taideteollisuudeksi, hyötytaiteeksi, taidekäsityöksi ja taidekäsiteollisuudeksi. Sekä esimerkiksi keramiikan kuvaillaan nousevan käsityöstä taiteeksi. Kuvauksesta ja termeistä käy kuinka läheisiä ja limittäisiä vapaa ja soveltava taide ovat. Tarkastellakseni kuinka menetelmä ja sattuma sopivat alalleni, määrittelen soveltavan taiteen niiden ominaisuuksien mukaan, joissa menetelmällisyys ja sattumallisuus voisivat aiheuttaa konfliktin. Soveltava taide on tällöin luovaa työskentelyä, jossa toimitaan asiakkaan tai työnantajan kanssa, työ on tuote, jolla on funktio ja työ on monistettavissa tai työsuoritus toistettavissa. Nämä ovat suuntaa-antavia ominaisuuksia, eikä soveltavan taiteen tule täyttää kaikkia niitä yhtäaikaan.

Oli työn tilaajana kuka tahansa ulkopuolinen, asiakas tai työnantaja, on oletus useimmiten se, että he haluavat tietää mitä ovat tilaamassa. Tilaajan kanssa sovitaan ennakkoon siitä, mitä ollaan tekemässä. Menetelmällisyys itsessään ei ole ongelmallista asiakastyössä, sillä se ei estä työn suunnittelua. Mutta jos muotoilija käyttäisi sattumaan perustuvaa menetelmää, jonka lopputulos olisi täysin ennustamaton, on vaikea kuvitella tilaajan luottavan tuuriinsa. Arvioin, että sattuman yhdistäminen soveltavan taiteen tilaustyöhön toimii silloin kun sattuma on suunniteltu niin, että lopputulos pystytään jotakuinkin ennakoimaan. Avain on käyttää sattumaa sopivassa suhteessa projektille sopivalla tavalla.

Soveltavassa taiteessa menetelmällisyys ja konseptit ovat eri asemassa kuin vapaassa taiteessa. Menetelmä voi olla vain osa tuotantoa, eikä näkyvissä lopputuotteessa. Keraamisen kulhon ostajalle ei välttämättä ole mitään merkitystä onko astia dreijattu, käsinmuovailtu vai muotilla valettu. Tuotteita tehdessä myös hämärtyy erottelu milloin tekotapa on ”vain” tekniikka ja milloin metodinen. Vaikka metodi olisikin konseptuaalisesti merkittävä ja tuotu esille kuluttajille tai käyttäjille, sen täytyy toimia tuotteen funktioiden rinnalla. Käytetään esimerkkinä Levi’s vaatemerkin kierrätyspolyesterista valmistettuja farmarihousuja (The Guardian, 2013). Valmistusmenetelmä rakentaa tuotteen konseptin: ”kierrätysfarkut”, sekä luo vaatemerille ekologisempaa imagoa. Tuotteelle ei kuitenkaan riitä ainoastaan, että farkut ovat tehty uusiomuovista. Housujen täytyy olla yhtäaikaan käyttökelpoiset, tyylikkäävät, kestävät ja järkevän hintaiset, jotta ne kelpaavat kuluttajille. Ajatus kierrätetystä materiaalista ei ylitä käytettävyyttä tai muita tuotteen vaatimuksia, toisin kuin nykytaiteen kontekstissa työn konsepti voi usein olla korosteisessa asemassa.

Hyvin suunnitellussa menetelmässä, sattuma voi olla mielenkiintoinen kohokohta, jonka takia juuri kyseinen tuote halutaan tilata. Sattuma voi tehdä lopputuloksesta ainutlaatuisen siten, ettei vastaavaa asiaa pystyisi toteuttamaan muilla tavoin. Esimerkiksi improvisaatioon perustuvat esiintymiset kuten freestyle rap tai ”live-piirustus” perustuvat intuitiivisuuteen ja ennakoimattomuuteen. Molemmissa ihmisiä kiehtoo heidän silmiensä edessä tapahtuva sattuman ja ammattitaidon koetus. Kuten jo modernismissa tuotiin esiin esineiden yksilöllisyyttä käsityön epätäydellisyyden kautta, niin myös nykypäivän esinemuotoilussa sattumalla voidaan yksilöllistää sarjatuotantoa (Kalha 2013, 30). Sama pätee yhä, jos tilaa kuvioitun lautassarjan käsityöläiseltä, tulee jokainen lautanen olemaan erilainen. Yksilöllisyys ei rajoitu vain käsityöhön. Myös esimerkiksi australialainen Penny-skeittilautamerkki valmistaa rullalautoja sekoittaen epätasaisesti kahta eriväristä muovimassaa. Näin muotista tulee pihalle aina uniikki, sattumanvaraisesti sekoittunut marmorikuvioinen rullalauta (Warehouse skateboards, 2012). Vaikka menetelmän viehätys perustuisi arvaamattomuuteen, on olennaista, että asiakas pystyy luottamaan työn laatuun. Tätä auttaa menetelmän tunnetuus ja aiemmat onnistuneet työnäytteet.



Kuva 11. Penny skateboardsin marmorikuvioitu skeittilauta

Tapaus: Väärän käden muotokuvat *

Olen nähnyt graafikko-kuvittaja Antti Kyrön tekemiä muotokuvia muun muassa koulutusohjelmani Visual Communication Designin verkkosivuilla ja Improbatur-lehdessä. Keväällä 2019 visuaalisen viestinnän suunnittelijoiden järjestön, Grafia ry:n Vuoden Huiput festivaalien ohjelmistoon kuului ”Maisteri Kyrön hämmästyttävä *väärän käden muotokuva*-automaatti!” Ohjelmaa kuvailtiin seuraavasti: ”Vasenkätisenä tunnettu kuvittaja Antti Kyrö piirtää festarikävijöitä oikealla eli väärällä kädellään” (Grafia Ry, 2019). Kävimme ystäväni kanssa piirättämässä itsemme Kyrön muotokuva-automaatilla ja juttelimme hetken hänen muotokuvaprojektinsa menetelmästä. Tästä innostuneena pyysin saada jututtaa Kyröä lisää aiheesta ja lähetin hänelle myöhemmin sähköpostitse kysymyksiä koskien menetelmällistä työskentelyä ja suhdetta sattumaan.

Kyrön *Väärän käden muotokuvat* on kuvitusprojekti, jossa vasenkätinen Kyrö piirtää ”väärällä” eli oikealla kädellään muotokuvia. Kuvitukset ovat ilmeikkäitä, tyylieltyjä, mustavalkoisia ääriviivapiirroksia. Välineinä Kyrö käyttää yleensä kuluneita, rikkinäisiä tai ”muuten vaan huonoja kyniä”. Muotokuvat syntyvät useimmiten A6-A5-kokoon luonnoskirjaan tai iPadille. Viiva on spontaani ja leikkisä. Yhteen muotokuvaan kuluu yleensä noin 5-15 minuuttia. *Väärän käden muotokuvat* tunnistaa Kyrön persoonallisesta paikoin karikatyyrimäisestä jäljestä.

Sarja sai alkunsa 2009 Kyrön opiskellessa viimeistä vuotta Taideteollisen Korkeakoulun graafisen suunnittelun kandiohjelmassa. Vaikka Kyrö piirsi paljon kouluaikoina, hän kuvailee ajatuneensa kriisiin piirtämisen kanssa. ”Tuntui, että mun piirtäminen oli maneerista ja olin jumissa oman tekemisen kanssa. Olin piirtänyt omaksi iloksi pikkupojasta Taikki-vuosiin saakka, mutta Taikissa tapahtui jotain, joka lopulta johti siihen, ettei piirtäminen ollutkaan enää hauskaa.” Kyrö arvelee, että kouluympäristö ja alaan tutustuminen aiheuttivat vertailua muihin tekijöihin.

Menetelmä syntyi vahingossa. Kyrö halusi irrotella piirtämisjumiaan ja kokeili piirtää itsensä oikealla kädellä. Kyrön mukaan: ”Piirtäminen oli niin vaivalloista ja lopputulos niin kertakaikkisen kömpelö, että ”vääräkätisyys” vapautti kaikista suorituspaineista, koska onnistuminen ei tuntunut olevan edes mahdollista”. Kyrö jatkoi menetelmän kanssa kokeilua ja alkoi tehdä potretteja muista ihmisistä. Hän huomasi, että tekemisessä oli jotain kiinnostavaa sekä piirtäminen oli taas hauskaa.

Sattumalta syntyneestä metodista muodostui sarja, jota oli innostavaa jatkaa ja täydentää. Kyrö kuvailee menetelmän merkitystä itsensä ja yleisön kautta. Muotokuvat ovat eräänlainen päiväkirja Kyrön kohtaamista ihmisistä. Kuviin on aina merkitty piirtopäivän päiväys. Muotokuvaan liittyy kohtaaminen ja muisto, joka tekee niistä tärkeän. Kyrö pohtii olisiko vasemman ja oikean käden välillä myös vaikutusta ilmaisuun. ”Koska vasemmalla kädellä tuntuu muutenkin olevan helpompaa tuottaa tarkkaa ja mekaanisempaa, ”järkeen perustuvaa” viivaa, kun taas oikealla on helpompi piirtää tunnetta.”

Katsojan näkökulmasta kömpelö käsi antaa paljon anteeksi. Kyrö kuvailee, että piirtäessään lopputuloksen onnistumisesta ei ole mitään takeita, jos sen määreenä pidetään esimerkiksi ihmisen näköisyyttä tai tunnistettavuutta ja kuinka hyvin piirros tavoittaa kuvattavan persoonallisuuden. Vaikka työ ei konventionaalisessa mielessä onnistuisi tai olisi jopa kuvattavan mielestä loukkaava, Kyrö arvelee ”vääräkätisyyden” lieventävän kritiikkiä. Hän mainitsee sen toimivan myös kuriositeettina, jonka avulla projektia voi myydä ihmisille performanssina. Arvelen, että tämä on samaa erikoisuuden viehätystä, josta mainitsen yllä liittyen improvisaatioon perustuviin menetelmiin. Menetelmään on nivottu jokin jännittävä ja yllättävä piirre, jonka halutaan nähdä ratkeavan.

Kyröllä on menetelmässään kaksi haastetta. Ensimmäinen on toiminnan rajoittaminen, oletetusti kömpelömmällä kädellä piirtäminen. Piirtäjä luopuu totutusta ja helposta tavasta toimia ja

* Haastattelu löytyy kokonaisuudessaan opinnäytteen liiteosiosta.

7.3.19 Armi



Kuva 12. Antti Kyrön Väärän käden muotokuva

haastaa omaa osaamistaan. Toinen haaste on tehdä onnistunut muotokuva, oli se sitten näköisyyden tai persoonallisuuden tavoittamista. Nämä haasteet tuovat piirtämiseen jännitystä ja siten estävät työhön leipiintymistä ja liikaa rutinoitumista. Tosin Kyrö myöntää oikean kätensä harjaantuneen jo lähemmäs vasemman käden tarkkuutta. Kyröllä ei ole toista yhtä selkeästi menetelmällistä projektia, mutta hän sanoo pitävänsä menetelmiä yleisesti hyödyllisinä, sillä ne auttavat rajaamaan luovuuden loputtomia mahdollisuuksia.

Haastattelin Antti Kyröä *Väärän käden muotokuvista* siksi, että projektissa yhdistyy kiinnostavalla tavalla menetelmällisyys ja sattuman elementti. Tein oletuksen, että harjaantumattomalla kädellä piirtäminen vapauttaa kontrollista ja antaa tilaa sattumalle. Kyrö toteaaakin piirtämisen vapauttaneen etenkin menetelmän käytön alkuaikoina. Kyrö puhuu suhteestaan sattumaan kontrollin näkökulmasta. Hänen mukaansa sattuman kautta voi löytää jotain yllättävää ja kiinnostavaa, mikäli suostuu hyväksymään kontrolloimattoman tapahtuman. Kyrön pohdinta tuo esiin erilaiset arvostukset, mitkä liittyvät sattuman käyttöön. Hän sanoo, että yleisesti pitää arvossa suunnitelmallisuutta ja perusteltua tekemistä. Sattumaan liitetään ajatus siitä, ettei tekijä tee aktiivisesti valintoja, joita hänen kenties ammattilaisena pitäisi itse tehdä. Suunnittelemattomuus ja kaoottisuus koetaan epäammattimaisena toimintana. Tekemisessä pitäisi näkyä ammattitaidon perusteella tehdyt valinnat.

Ratkaisevia ovat mittasuhteet ja tavat käyttää sattumaa. Kuten kappaleessa Kysymykset valintoina (s.15) mainitaan, John Cage puolustaa sattumaoperaatioitaan toteamalla, että on suunnitellut sattuman valitsemalla kysymykset vaikkei niitä itse ratkaisekkaan. Kenties ei tulla ajatelleeksi, että sattumaa voi myös käyttää harkiten, suunnitelmallisena työvälineenä. Kyrö ottaa esiin, että sattuma voi olla apuväline löytää uusia tekemisen tapoja, jos oma työ on urautunutta. Sattuman kautta löytyneitä yllättäviä ja outoja ajatuksia ei tarvitse käyttää sellaisenaan vaan niistäkin voidaan jalostaa kontrolloidumpaa jälkeä. Kyrö myös ehdottaa, että oikeassa suhteessa sattuman ja harkitun tekemisen myötä voi löytyä kiinnostavampi lopputulos kuin läpikotaisesti sattumanvaraisen tai neuroottisen hallitusta työstä.

Sattuman soveltuvuus kaupallisten luovien alojen töihin on Kyrön mukaan hyvin projektikohtaista. Hän toteaa, että: ”Esimerkiksi lehtikuvituksen saralla sattumalle on melko vähän sijaa sisällöllisesti, koska niissä yleensä pyritään välittämään joku viesti tai ajatus, joka ei voi olla ihan mitä tahansa, vaan sen täytyy liittyä tekstiin.” Poikkeuksena Kyrö mainitsee abstraktit kuvitukset, jotka ovat ”täysin auki tulkinnalle”. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö teknisessä toteutuksessa voitaisi hyödyntää sattumaa, Kyrö huomauttaa ja yleistää, että sisällöllisesti sattumalle on vähemmän tilaa viestinnällisessä ja funktionaalisissa töissä verrattuna taideprojekteihin. Tässä voi palata kappaleen alussa keskusteluun vapaasta ja soveltavasta taiteesta. Selvien rajojen vetäminen luovalla alalla on hankalaa, kuten *Väärän käden muotokuvien* tapauksessa. Kyrön projekti voidaan nähdä kuvitustyönä, jota asiakkaat tilaavat, mutta se voi olla myös vapaa taideprojekti tai performatiivinen muotokuvapaja osana festivaaliohjelmistoa. Kyrön sijoittaa itse *Väärän käden* muotokuvat enemmän kuvataiteen piiriin kuin muotoilun tai kuvittamisen toden: ” -- niiden [muotokuvien] kohdalla musta tuntuu, että sattuma on pelkästään hyvä juttu.”

Sattuman estetiikasta

Joseph Frank (1885–1967) oli itävaltalainen ja sittemmin Ruotsissa vaikuttanut arkkitehti ja muotoilija. Arkkitehti oli kyllästynyt selkeälinjaiseen ja minimalistiseen modernismiin ja puhui sattuman estetiikasta. Hän kirjoitti artikkelin *Accidentism*, joka kritisoi kaavoihin kangistunutta, sääntöjä noudattavaa suunnittelua. Hän piti modernismin visuaalisuutta vain ideologian tuotteena, eikä luontevana elinympäristönä. Frankin mielestä niukkuus ja monotonisuus oli tylsää. Muotoilijoiden tulisi sattumaa tavoitellen luoda aidosti kiinnostavia ja miellyttäviä elämyksiä. Oletuksena oli, että rönsyilevä satunnaisuus ja eri tyylien kerrostumat olivat lähempänä ihmisen luontaista oloilaa kuin yksitoikkoisuus. Frank vertaa 1940-luvulla kirjeessään New Yorkin kaupunkia eurooppalaiseen kaupunkisuunnitteluun. Frank piti New Yorkia miellyttävämpänä sen monien kerrostumien ja yllättävien yhdistelmien takia. Hän kirjoittaa Ruotsista käsin: *”I am now preoccupied here with the boredom in art and architecture. Why, one must ask oneself, are the streets and dwellings so uninteresting?”* (Bergquist, 2016, 7, 15, 24.)

Muotoilutalo Svensk Tennissä uraa tehneen Frankin muotoluorvoja voi kuvailla ihmislähtöisiksi. Svensk Tennin luovan johtajan Thommy Bindefeldin mukaan Frankille tärkeintä oli kodikkuus ja viihtyvyys. Sen sijaan, että sisustuksen tulisi olla ajan trendien mukainen ja noudattaa ulkoa annettuja ”hyvän maun” ohjenuoria, tärkeintä oli, että koti oli asukkaan itsenä näköinen, tärkeine esineineen ja valintoineen. Bindefeld kiteyttää Frankin muotoiluarvot ajatukseen: ”Kaikki ihmiselle rakkaat esineet sopivat yhteen toistensa kanssa.” Frankin ajatuksista käy ilmi, että hän näki yhteyden inhimillisen toiminnan ja sattuman välillä. Taustalla on sama ajatus Helttulan (2015) kuvailemasta inhimillisestä sattumasta, jossa ihmisen vaikeasti ennakoitava toiminta synnyttää sattumia (s.10). Frank pitää tätä yksillöiden valintojen luomaa sattumallisuutta esteettisenä päämääränä ja vie ajatuksen niin pitkälle, että kodin jopa tuleekin näyttää siltä, että huonekalut ja esineet ovat



Kuva 13. Joseph Frank viihtymässä kotonaan Tukholmassa suunnittelemiensa tekstiilikuosien seassa.

sattumalta asetettu niille sijoilleen. Ihmisen maku on yksilöllinen, ja sitä tulisi arvostaa, eikä koittaa asettaa ihmisiä yhteen esteettisen ihanteeseen, kuten modernismiin. (Yleisradio, 28.5.2018.)

Frankin suunnittelutyö ei kuitenkaan pohjautunut sattumaan vaan oli hyvin harkittua. Sattuma ei ollut osa menetelmää vaan inspiraatio Frankille (Bergquist, 2016, 16). Manifestista tulee esiin ajatus, että sattuma ja yksilölliset valinnat tekisivät elintilasta viihtyisän. Frank arvosti sitä, että sattuma, kontrolloimaton inhimillinen toiminta loi yksilöllisyyttä, yllättävyyttä ja merkityksellisyyttä elintilaan.

Myös Harri Kalha (2017, 165) mainitsee sattumaan liittyvän esteettisyyden puhuessaan käsillä tekemisestä. Hän kuvailee, että modernismissa arvostettiin käsityötä muun muassa siksi, että silloin syntyy pieniä epätäydellisyyksiä, jotka tekevät esineistä yksilöllisiä. Käsintehtynä tuotannossa on aina inhimillisen toiminnan aiheuttamia sattumia. Toki sarjatuotannossa usein tähdätään tasalaatuisuuteen eikä eroavaisuuksia useinkaan tuoda esiin. Useimmiten esimerkiksi massatuotetujen vaatteiden odotetaan olevan yhtenäisen mittaisia ja muotoisia, jotta ne ovat yhtä käytettäviä ja saman arvoisia keskenään. Mutta yksilöllisyyttä voisi korostaa tarkoituksellisesti. Esimerkiksi keraamikon menetelmä voi olla astioiden dreijaaaminen silmämitalla, jolloin jokaisesta astiasta tulee hieman erikokoinen ja -muotoinen.

Kalha ottaa esiin myös sattumaan liittyvän hallitsemattomuuden. Hän kuvailee Toini Muonan (1904 -1987) keramiikkaesineitä ”kuin sattumalta syntyneeksi”. Muonan keramiikka on rouheaa



Kuva 14. Toini Muonan keramiikkavati

ja orgaanista. Lasitteet ovat paksuja ja niissä näkyy halkeamia ja väriefektejä. Kalha toteaa: ”Oliko esineiden pinnalle jäänyt pölyä, joka aiheutti lasitteen mielenilmauksen? Tällaisia kömmähdyksiä saattoi syntyä, jos ei ollut tarkkana. Ei, vahingosta ei ole kysymys, vaan keraamikon ”salatiedosta”, joka loihtii esiin mielikuvan materiaalin omasta tahdosta.” (2013, 65) Kalhan vertauksessa virhettä ja sattumaa rinnastetaan toisiinsa. Sattuman esteettiikkaan liitetään hallitsemattomuus ja vapaa, itsestään tapahtuminen. Haastan Kalhan ajatuksen ja väitän, että Muona käytti sattumaa hyväkseen, suunnitelmallisesti. Muona varmasti tunsu materiaalinsa ja tiesi miten ne käyttäytyvät, mutta keraamikan pinnalle syntyviä efektejä voidaan usein kontrolloida vain tiettyyn pisteeseen. Keraamikko voi vaikuttaa väriin ja efektien sijoitteluun, mutta kukaan ei pysty esimerkiksi hallitsemaan tarkasti kuinka crackle-lasite halkeilee esineen ympärillä. Mitä enemmän käytössä on toisiinsa reagoivia ainesosia ja pienille lämpötilaeroille herkkiä materiaaleja, sitä enemmän sattumia yli 1200 asteisessa uunissa tapahtuu. Oletan, että Muona käytti sattumaa hyväkseen ja työn lopputulos oli varmaankin toisinaan yllätys, mutta ei vahinko.

3 Wows & Lows taiteellisena tutkimuksena

Tavoitteet ja tutkimuskysymys

Tavoitteeni on suunnitella tarinankerronnan työkalu. Haluan suunnitella prosessin niin, ettei minun tarvitse suunnitella koko tarinaa ja visuaalista toteutusta etukäteen. Mietin, miten tarina voisi syntyä sattumanvaraisesti, päivä päivältä vastaantulevista asioista, näkymistä ja kokemuksista. Sanotaan, että hyvin suunniteltu on puoliksi tehty. Minulle hyvin suunniteltu on usein jo kokonaan tehty, ainakin luovan työn osalta. Jos kaikki on ajateltu ja päätetty etukäteen, tulee toteuttamisesta vain tekninen suoritus. Perusasteen kuvaamataidon tunneilta opittu luonnostelukulttuuri on mielestäni turhan kankea. Lapsille opetetaan, että ideat syntyvät ensin päässä ja sitten niitä testataan nuhjuisen lyijykynän varovaisilla viivoilla ja pyyhekumilla opettajanhuoneen kopiopaperille. Vasta kun ollaan tyytyväisiä harkittuun ideaan voidaan tarttua oikeisiin välineisiin ja materiaaleihin. Toki silloinkin on turvajärjestelynä ensin hyvä luonnostella uudestaan häilyvällä viivalla malli, ettei vain tehdessä sattuisi yllätyksiä. Tälle työtavalle on paikkansa ja kannattajansa, mutta minulle varsinainen työprosessi on aktiivisen ajattelun aikaa, joka parhaimmillaan ruokkii ja synnyttää ideoita. Halusin luoda itselleni menetelmän, joka tukee yllätyksellisyyttä ja antaa kehyksen, jonka avulla keskittyä spontaaniin tekemiseen. Päätin tutkia menetelmällisyyttä luovassa työssä, jotta löytäisin itseäni kiinnostavia ja kannustavia työskentelyn tapoja.

Tutkimukseni tavoite on selvittää, kuinka menetelmällinen työskentely ja määrätietoinen sattuman tavoittelu sopivat luovalle alalle. Selvitän, miten suunnitella sattuma osaksi menetelmää ja mitä hyötyä sattumasta on luovassa työssä. Käsittelen näitä tutkimuskysymyksiä taiteellisen tutkimuksen avulla eli omaa taiteellista toimintaani ja sen tuloksia tarkastelemalla ja arvioimalla. Lisäksi tutkimustani tukee teoriaosuus, jossa tuon esiin yleistä keskustelua ja pohdintaa menetelmällisyydestä ja sattumasta.

Tutkimukseni koostuu kahdesta osasta. Ensimmäinen vaihe on menetelmän suunnittelu. Suunnitteluvaiheessa käyn läpi erilaisia kuvallisen tarinankerronnan ja menetelmän tavoitteita. Pohdin erilaisia vaihtoehtoisia menetelmiä, joille suunnittelen toimintamalleja ja kokeilen muutamia käytännössä. Toinen vaihe on lopullisen menetelmän testaaminen. Teen menetelmän avulla noin seitsemän viikon aikana päivittäin kollaasisarjan nimeltä Wows & Lows.

Menetelmän suunnittelu

Opinnäytetyöni alkoi menetelmällisen työn tutkimisesta. Metodien suunnitteluvaiheessa keskityin yleisesti menetelmällisyyteen. Sattuma oli kuitenkin alusta alkaen mukana menetelmälle asetetuissa tavoitteissa. Menetelmän kokeilun jälkeen tajusin, että kiinnostavinta oli sattuman rooli menetelmässä. Siksi tutkimuksen aiheen tarkentaminen määrätietoiseen sattuman tuottamiseen tapahtui vasta produktio-osan jälkeen. Menetelmän suunnittelun perustana ovat erilaiset tavoitteet, joita asetin projektille. Nämä jakaantuvat kahteen osioon. Ensimmäinen kategoria ovat tavoitteet,

joita asetin menetelmän mekaniikalle. Nämä kuvailevat sitä, millä tavoin halusin metodin toimivan. Toisessa kategoriassa ovat tavoitteet kerronnalle. Nämä tavoitteet liittyvät tarinan teemoihin, joita haluaisin projektin käsittelevän. Nämä kaksi kategoriataa limittyvät toisiinsa, mutta koen niiden jaottelemisen helpottavan suunnitteluprosessin ajatustyön avaamista.

Menetelmän tavoitteet

Rajaus

Kaikkien menetelmien perustana ovat niiden ohjeet, säännöt ja rajaukset. Näillä määritellään menetelmälle käytäntö, se miten toimitaan. Rajaukset voivat muodostua monin tavoin. Rajaus voi liittyä mihin tahansa prosessin vaiheeseen tai elementtiin kuten tekotapaan tai materiaaleihin. Sääntö voi olla esimerkiksi piirtää silmät kiinni tai piirtää vain löytyneillä materiaaleilla. Haluaisin metodille selkeät ohjeet, joiden avulla päivittäinen töihin ryhtyminen olisi helppoa. Tavoitteeni oli, ettei herätessään aamulla vielä tiedä, mitä tulee sinä päivänä piirtämään, mutta tietää kuinka ryhtyä töihin ilman tyhjän paperin kammoa ja useann tunnin ideariihä. Kuten mainitsen Menetelmän merkitys-kappaleessa: Ohjeiden tai rajoitusten pitää olla sopivan tarkkoja ja aseteltu niin, että tiedän miten toimia ja löydän jotain kerrottavaa. Samalla siinä täytyy olla aukkoja ja tilaa muuttujille, jotta tekemisessä säilyy yllätyksellisyys ja tila sattumalle.

Kirjoitan muistiinpanoissani 3.10.2018 rajojen merkityksestä. ”Olen koittanut poimia esiin oleellisia, itseäni kiinnostavia asioita. Jonkin verran on löytynyt hyviä ideoita ja teemoja, mutta huomaan jo nyt, että mahdollisuuksien kirjo on niin laaja, että valintojen teko tuntuu kaoottiselta ja mielivaltaiselta. Tämä on oikeastaan ihan mielenkiintoinen huomio, sillä nimenomaan tällaisiin ongelmiin tuleva menetelmäni olisi ratkaisu. Tyhjä paperi pelottaa ja ideoita syntyy rajoituksista ja kehyksistä. Ne tarjoavat aineksia mistä lähteä liikkeelle.”

Rajaukset auttavat ideoiden ja konseptien kehittämisessä. Raja, kuten toimintaohje antaa toiminnalle kehiksen. Otetaan esimerkiksi takavuosisien Taideteollisen korkeakoulun pääsykoetehtävän ohje: tee veistos puutikuista ja kuumaliimasta. Ohjeesta voi syntyä ajatuksia ja mielikuvia liittyen esimerkiksi puuhun ja liimaamiseen. Voisiko näitä mielikuvia kääntää pääläelleen ja herättää kiinnostavia ristiriitoja? Sen sijaan, että käyttää kuumaliimaa puurakenteiden yhdistäjänä, voisikin käyttää liimaa muovailumassana. Entä mikä olisi kiinnostava tai mahdollinen mittakaava tällaiselle veistokselle? Jos tehtävänanto on hyvin vapaa ja rajukseton, ideointi vaikeutuu. Jos ainoa ohje on: ”Tee veistos.”, niin tekijällä ei ole muuta käsitettä kuin veistos mihin verrata omia ajatuksiaan. Ilman tarkempia rajoituksia, kuten ”puu” ei ole mahdollista luoda siihen liittyviä mielleyhtymiä. Siten täytyy valita loputtomista ideoiden mahdollisuuksista jokin. Näiden vapaasti syntyvien ideoiden vertailu ja valinta käy myös vaikeaksi, koska ideoilla ei ole välttämättä yhteistä kehystä, mihin vertailisi niiden omaperäisyyttä tai kiinnostavuutta.

Aika ja paikka

Erityisen kiinnostava toimintaa rajoittava elementti on aika. Sen avulla voi rajata niin yksittäistä työvaihetta, kuten muutamien sekuntien croquis-piirroksissa, mutta myös kokonaista projektia. Tästä esimerkkejä ovat monet haastetyyppiset projektit kuten Uneton48-lyhytelokuvakilpailu, jossa työryhmillä on 48 tuntia aikaa tehdä kilpailutyönsä. (Uneton48, 2019) Tiesin, että haluan



tehdä omaa projektiani päivittäin, jotta siitä tulee rutiini ja syntyy kattava määrä materiaalia. Minua kiinnostaa intensiivisten työjaksojen haastavuus ja toisaalta se, voiko metodinen työskentely helpottaa tällaista ”haastetta”. Mietin, olisiko aika mukana jokapäiväisen prosessin määrittelyssä, kuten ”piirrä joka päivä lounastunnin ajan”. Testasin muutamana päivänä lounastunnin rajaamaa menetelmää. Lounaan koittaessa otin kynän ja luonnosvihon esille ja piirsin mitä näin ja kuulin ruokailun aikana. Tämä kävi kuitenkin hyvin raskaaksi, sillä aikarajan lisäksi minulla ei ollut muita ohjeita joita seurata, kuten mitä piirtää ja kuinka syödä ja piirtää samanaikaisesti. On haastavaa piir-

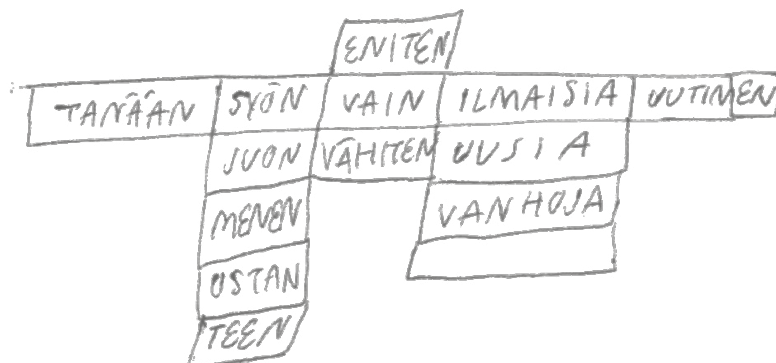
Kuva 15. ”ruokatuntikuvitus”

tää pilkkoessaan perunoita. Vielä vaikeampaa on keskittyä piirtämiseen jos on lounasseuraa. Lisäksi tulisi miettiä, pitäisikö tämäkin keskustelu kirjoittaa ylös tai olisiko tässä jotakin mielenkiintoista kerrottavaa? Piirroksat tofupaketeista ja balsamicosta todennäköisesti toistaisivat itseään, enkä ole järin kiinnostunut piirtämään toistuvasti ruokaa. Luovuin konseptin kehittelystä, sillä se ei tarjonnut tarpeeksi toimintaohjeita ja samalla ohjasi teemaa liian rajoittavasti ruokailuun liittyviin asioihin. Tarkka kellonaikaan sidottu raja-
 us olisi lopulta liian hankala seurata pitkän ja rytmiltään epäsäännöllisen matkan aikana, joten lopulta ainoat ajan rajaukset on matkan kesto, viisi viikkoa sekä projektin päivittäinen tekeminen.

Päätin tehdä opinnäytetyötäni ulkomaan matkan yhteydessä. Motiivini matkalle oli täysin hedonistinen. Halusin päästä pois Suomen talvesta ja opinnäytteen teko tarjoaisi matkailun oheen mielenkiintoisen opintoja edistävän tehtävän, jota pohtia samalla kun kuljen pitkin auringon paah-
 tamia erämaita ja valtameren rantoja. Valitsin Australian, sillä olin viettänyt siellä viisi kuukautta vaihto-oppilana kandiopintojen aikana. Halusin palata sinne nähdäkseni lisää uppouotoa luontoa ja tavatakseni vanhoja ystäviä. Näin aikarajaukseni on luonnollisesti matkan kesto, viisi viikkoa Australiassa. Piirtäisin joka päivä matkan aikana. Matka on luonteva tarinallinen ajanjakso, jossa on alku, keskikohta ja päätös. Tämä toistaa länsimaisen tarinankerronnan rakennetta, jonka filosofi Aristoteles (384-322 e.a.a.) hahmotteli kaunokirjallisuuden teoriaa käsittelevässä teoksessaan Runousoppi. Aristoteleen mukaan tragedia tarvitsee alun, keskikohdan ja lopun kronologisessa järjestyksessä (Noodi, 2011). Matkustaminen antaa kaksi rajausta projektille: ajanjakson ja sijain-
 nin. Paikan rajaaminen tuo myös sisällöllisen teeman työhön. Wows & Lows on kollaasisarja, joka kertoo matkan kulusta ja paikoista, joissa vierailen.

Sattuma

Halusin, että ohjeiden lisäksi on tilaa sattumalle. Elementille, jonka avulla kuvitusprojektin teke-
 misestä ja työskentelystä tulee yllätyksellistä. Minulle oli selvää alusta lähtien, että sattuman tulisi olla tarkoituksella tapahtuva, suunniteltu sattuma. Pyörittelin ideoita arpomiseen perustuvista menetelmistä. Kehitin idean ”tarinalotosta”. Tässä menetelmässä arvotaan päivittäin elementit tarinaa varten. Elementit tulevat kategorioista sijainti, toiminta ja valmis materiaali. Kategorioissa on eri vaihtoehtoja, kuten toimintoina ”kysy” tai ”etsi” ja valmista materiaalia ”uutinen” tai ”netti-



Kuva 16. muistiinpanojen hahmotelma yhdenlaisesta tarinalotosta

kommentti” Sijainteja ovat esimerkiksi ”lähin suosittu nähtävyys” tai ”myynti-ilmoituksen sijainti”. Elementtien arvonta tehdään noppaa heittäen. Testasin menetelmää yhden kerran ja arvoin elementeiksi sijainnin myynti-ilmoituksesta, sosiaalisen median valmiin materiaalin ja kysy-toiminnan. Päädyin Tori.fi:n kautta myllypurolaiseen internetilmoitukseen, jossa myytiin kulahtanutta taaperoikäisten lelua. Sinisen pehmohevosen kuntoa kuvailtiin ”siedettäväksi”. Piirsin ilmoituksen pehmolelun. Ilmoituksesta minun tuli hyödyntää Myllypuroa sijaintina ja toimintana minun tuli kysyä jotain, sekä materiaalia tulisi käyttää vielä sosiaalisesta mediasta. Päätin kysyä, Jodel-palvelussa Myllypuro-kanavalla, onko Myllypurossa mitään nähtävää. Kesti muutama päivä, että joku vastasi: ”eipä oikeastaan”. Olin löytänyt kiinnostavan ja hauskanoloisen tarinan kehikon, mutten keksinyt miten näin moniosaisesta arvontamekanismista saisi jalostettua selkeän toimintaohjeen, jota voi helposti toistaa päivittäin yli viisi viikkoisen matkan ajan. Vastauksen saamisessa Jodelista kesti niin kauan, etten tehnyt piirroksista ja löytyneestä materiaaleista lopulta valmista kollaasia. En kokenut, että elementtejä arpomalla sieltä täältä saa rakennettua kovin selkeästi ymmärrettävää konseptia projektille. Jätin tarinaloton kehittelyn sikseen ja koitin suunnitella yksinkertaisempaa menetelmää.

Otin tarinalotosta mukaan vain sijaintien arpomisen. Näin menetelmässäni olisi muuttuja, arvottu palanen, joka aina vaikuttaisi minusta riippumattomasti syntyvien kollaasien sisältöihin. Arpomalla paikat voisin päätyä kummallisinkin paikkoihin tavanomaisten turistikohteiden sijasta. Löysin internetsivuston www.geomidpoint.com, joka arpoo satunnaisia sijainteja kartalta. Sivustolla syötetään oma sijainti ja määritellään kuinka suurella säteellä omasta paikasta uusi sijainti arvotaan. Näillä tiedoilla määrittelen päivittäin kohteen, johon mennä piirtämään. Vertailen Google Maps -palvelun kartasta sijaintia samalle alueelle merkittyihin paikkoihin kuten huoltoasemiin, nähtävyyksiin tai puistoihin, ja valitsen näin piirrettävän kohteen.

Sattuman käyttö on suoraan yhteydessä opinnäytetyön lähtökohtiin. Jotta kuvitusprojektin kanssa työskentely säilyy yllätyksellisenä ja kiinnostavana, on siinä ohjeiden ja rajoitusten lisäksi oltava tilaa sattumalle. Kyllästyn helposti, jos tiedän tarkalleen millaisia töitä tulen tekemään seuraavat seitsemän viikkoa päivittäin. Olin kiinnostunut myös tutkimaan tekijän roolia yhteydessä sattumaan ja löytämään sopivan suhteen siinä, kuinka paljon teen itse ratkaisuja ja kuinka paljon jätän sattuman varaan. Tarkoitus ei ole irrottautua kaikesta vastuusta ja valintojen teosta projektin aikana, vaan jättää suunnittelemini rajojen sisälle sopivasti tilaa sattumille, jotta työskentely ja syntyvät lopputulokset voivat yllättää minut päivittäin.

Julkaiseminen ja toiminnallisuus

Alusta alkaen koin intuitiiviseksi tavaksi julkaista projektia sosiaalisen median kautta. En halunnut tehdä pientä indiezineä omaan pöytälaatikkoon, vaan minua kiinnosti sosiaalisen median mahdollisuus tehdä työ saavutettavaksi, ilman kynnystä itselle tai katsojalle. Lisäksi internetin nopeaan lukutapaan sopii yksittäisten kuvien julkaiseminen. Instagram toi mahdollisuuden julkaista kollaaseja päivittäin matkan aikana. Otin kuvien julkaisun osaksi menetelmää. Halusin julkaista kuvia tien päältä, koska näin kerron reaaliajassa matkani kulusta. Julkaisut olivat raportteja silloisista olinpaikoistani, sekä tuntemattoman yleisön lisäksi projekti toimi postikortteina Instagramia seuraaville tutuille ja perheenjäsenille.

Haluaisin menetelmän saavan minut tekemään jotain muuta kuin istumaan sisällä pöydän ääressä tietokone tai luonnosvihko sylissä. Halusin, että projekti on syy käydä paikoissa ja kokeilla asioita, joista kertoa. Mietin, että toiminnallisuus voisi olla jopa keskiössä. Esitän muistiinpanoissa-

ni, seuraavasti: ”Voisin esittää itselleni haasteita ja raportoida niistä. Voisin esimerkiksi elää ilman puhelinta tai olla käyttämättä rahaa vuorokauteen. Silloin täytyisi valita onko menetelmän keskiössä tehdä tätä kuvitusprojektia vai painia eri tehtävien parissa.” Totesin, että minulle kuvallinen kerronta on oleellisempi tavoite kuin performanssi.

Kerronnan tavoitteet

Tositapahtumat

Halusin, että tarinankerrontani käsittelee todellisia asioita ja tapahtumia. Olen kiinnostunut ei-fiktiivisistä tarinoista, kuten dokumenteista ja journalismista. Mielummin käsittelen kokemaani ja näkemääni, kuin keksin draamankaareen sopivia juonikuvioita. Kulutan toki paljon fiktiota niin kirjallisuudessa, elokuvissa, kuin TV-sarjoissa, mutta viimeistään ”tosimaailmasta” poistuttaessa mielenkiintoni lopahtaa. Loitsut, tontut ja avaruusolennot harvoin saavat minut pauloihinsa. Tosielämä on kiinnostavaa koska se on samaistuttavaa. Sittenkin kun se ei ole samaistuttavaa, on kiehtovaa, että se ”oikeasti tapahtuu”. Kenties yksi syy miksi pidän ”tosi tapahtumiin perustumisesta” on se, kuinka kaoottisesta ja satunnaisesta elämästä onnistutaan tuomaan esille merkityksellisiä tarinoita. Kaaoksesta merkityksen löytymisessä on kenties samankaltaista löytämisen iloa, mistä Julia (2017, 95) puhuu mainitessaan, että taiteilija saa mielihyvää kohdatessaan merkityksellisen sattuman.

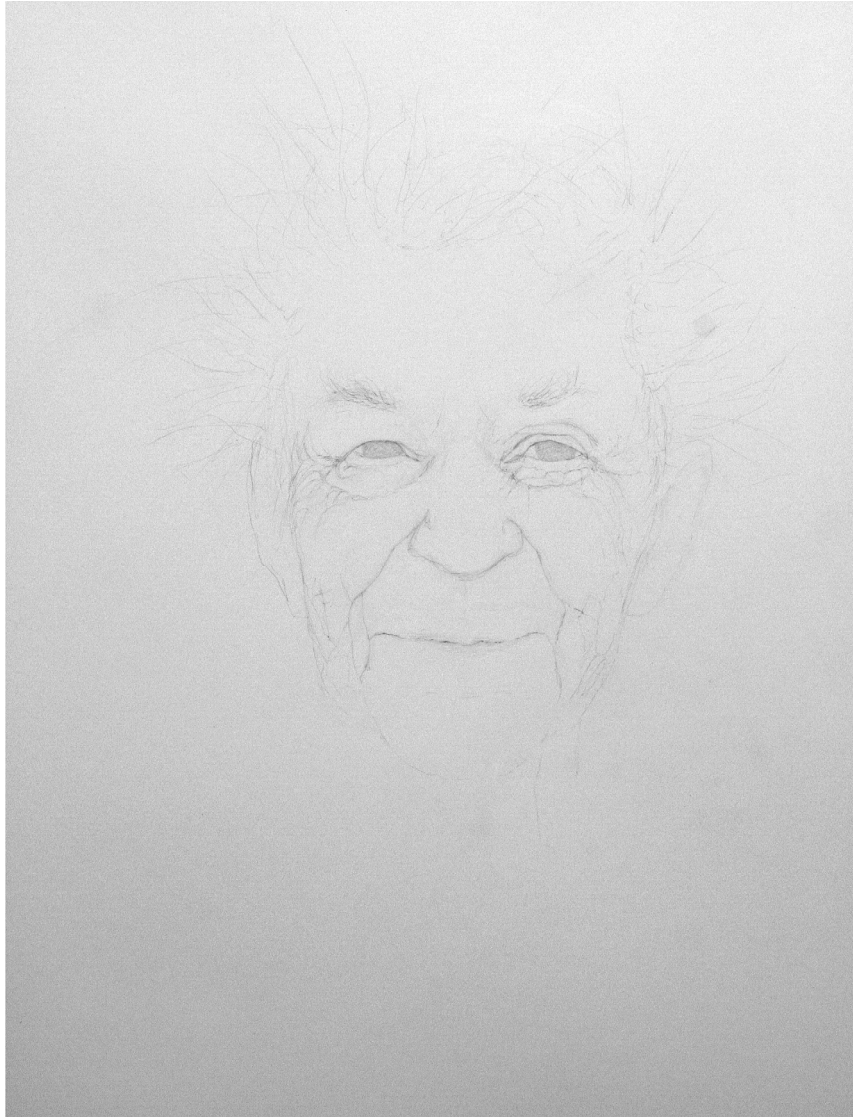
Sen ohella, että halusin kerronnan käsittelevän oikeita tapahtumia ja ilmiöitä, halusin myös kääntää oman kerrontani itsestäni ulkopuoliseen maailmaan. Halusin välttää minä-kertojan päiväkirjamaista otetta. Olin kiinnostuneempi havainnoimaan ja kertomaan itseni ulkopuolisesta maailmasta. Päädyin tuomaan kerrontaani todellisuutta havaintopiirrosten ja löytyneen materiaalin avulla.

Piirtäminen ja havainto

Teen kerrontaa piirtäen, sillä se on minulle tärkein kuvallisen ilmaisun muoto. Piirtäminen on parhaillaan välitöntä ja intuitiivista ja yksinkertaisimmillaan vain jälkiä, valintoja ja eleitä. Kuvataiteilija Anna Retulaisen (2014) kuvailee osuvasti piirtämisen välitöntä luonnetta toteamalla, ettei piirtämiseen tarvita hienoja tai vaikeita materiaaleja. Pelkällä lyijykynällä ja kopiopaperilla saa jo piirroksen aikaiseksi. Verrattain kalliimpi maalaus pohja ja monivaiheiset esivalmistelut saattavat aiheuttaa odotuksia idean ja jäljen laadusta.

Piirrän mustavalkoisia viivapiirroksia. Näin työkalut pysyvät yksinkertaisina, eikä minun tarvitse kantaa mukani esimerkiksi laajaa puuvärikokoelmaa. Viivapiirrokset syntyvät nopeasti eikä kohteen tai minun tarvitse olla pitkään paikoillani. Valitsemani tekniikka on käytännöllinen matkapäiväkirjamaaisessa projektissa. Kootessani kuvia ja tekstejä yhteen tietokoneella, lisään kuvankäsittelyohjelmassa värejä tarvittaessa tehosteeksi luomaan dynamiikkaa tai korostamaan valitsemiani elementtejä kuvassa.

Havaintopiirtäminen on keino dokumentoida ulkopuolista maailmaa ja tositapahtumia. Piirtäminen on hyvin subjektiivinen työkalu ja piirtäessä tekijä valikoi jatkuvasti mikä on kiinnostavaa, mikä on olennaista ja mitä tarvitaan sen esille tuomiseksi. Perinteinen käsitys todellisuuden esittamisestä on se, että keinon täytyisi olla mahdollisimman objektiivinen. Esimerkiksi valokuvauksen keksimisen myötä kamera on saanut korostetun aseman todellisuuden kuvaamisessa. Kiasman



amanuessi Patrik Nyberg (2012, 32, 33) nostaa esiin kritiikin kameran kyvystä kuvata todellisuutta: ”Juuri ”objektiivisuus” on kuitenkin valokuvateknologian keskeisin rajoite inhimillisen todellisuuden välittämiseksi, sikäli kuin todellisuus kattaa visuaalisten faktojen lisäksi subjektin eletyn kokemuksen.” Todellisuuden kokemukseen liittyy siis muitakin huomioita kuin visuaaliset faktat.

Voisikin sanoa, että tavoitellessa todellisuutta subjektiivisuudesta onkin etua eikä haittaa. Todellisuuteen liittyy aina subjektiivinen kokemus kuten aistimus tai tunne. Piirtäjällä on etuna se, että kuvaan tallentuu vahva subjektiivinen kokemus, muutakin tietoa kuin visuaalinen ”todellisuus”. Nyberg (2012, 40) nostaa esimerkiksi Heta Kuchkan Ghosts-sarjan piirustuksia, jotka ovat muotokuvia dementia kodin asukkaista. Piirroksissa on tuotu esille vain muutamia kasvopiirteitä, jotka ovat suuntauneena kohti katsojaa, eli tekohetkellä kohti taiteilijaa. ”Kuchkan piirustukset dokumentoivat tässä mielessä kasvokkain olemisen vuorovaikutteista kommunikaation tilannetta pikemminkin kuin kohteensa visuaalista identiteettiä”, Nyberg summaa.

Kuva 17. Heta Kuchkan Ghosts-sarja, Rose, 2009

Ulkopuolinen materiaali

Kuten totesin, halusin saada materiaalia ja näkökulmia itseni ulkopuolelta. Helppo tapa kerätä tällaista materiaalia olisi esimerkiksi uutisaiheet, sosiaalinen media, keskustelupalstat, kommentit, mielipidekirjoitukset ja muu julkinen viestintä. Materiaalin kerääminen on helppoa sillä internet on täynnä valmiita käyttökelpoista materiaalia. Perinteisempi tapa saada muiden näkemyksiä maailmasta ja ilmiöistä on haastattelu. Suoralla vuorovaikuttamisella voi itse vaikuttaa tarkemmin aiheeseen ja voisi kysyä tarkentavia kysymyksiä saadakseen määrätietoisesti narratiivia esille. Voin vedota sekä laiskuuteen että ujouteen, mutta lopulta tuntui helpommalta kerätä valmiita materiaalia internetistä kuin lähestyä ihmisiä haastatteluilla.

Matkustamiseen kuuluu ympäristöön tutustuminen karttojen, oppaiden ja internetin avulla. Internetistä löytyy loputtomasti arvosteluja siitä, mitä kannattaa nähdä ja kokea. Ihmiset arvioivat nähtävyyksien lisäksi kaikkea arkistakin, kuten parkkialleja tai yleisiä WC-tiloja. Valitsin käyttää netistä löytyviä arvosteluja materiaalina projektissani. Tiesin, että missä tulenkin kulkemaan, joku ennen minua on jo arvostellut paikan. Valinta sopii rooliini turistina. Olen ulkopuolinen vierailija paikoissa joissa käyn.

Rinnastaminen

Käytin muiden tuottamaa valmiita materiaalia siksi, että halusin rinnastaa omia kuviani muiden tekstien kanssa. Kun rinnastaa kaksi havaintoa, molemmat kommentoivat toisiaan ja saavat uusia merkityksiä. Mietin, ymmärrettäisiinkö tekemäni kuva havaintona, kommenttina, kuvituksena vai jonakin muuna suhteessa paikka-arvosteluun. Olin kuitenkin varma, että haluan tuoda oman piirrosjälkeni rinnalle jonkun toisen vastakappaleen. Parhaassa tapauksessa näistä rinnastuksista voi löytyä jotain kiinnostavaa; ristiriitaisuuksia ja huumoria.

Menetelmässäni asetan rinnakkain kuvan ja tekstin. Rinnakkain ovat siten myös itse tuotettu jälki, piirros ja muiden tekemät kommentit. Tällä valinnalla töistäni tulee kollaaseja. Käytän internetistä löydettyä muiden ihmisten kommentointia samankaltaisesti kuin kalevauva.fi-yhtye käyttää vauva.fi-sivustolta kerättyjä keskusteluja sanoitustensa materiaalina (s. x). Yhtye editoi materiaalia valitsemalla sopivat kohdat yhteen, mutta ei muokkaa itse tekstien sisältöä. Itse toimin samoin, valitsen sopivat kohdat arvosteluista ja liitän ne kuvitusten rinnalle muokkaamattomina.

Lopullinen menetelmä

Valitsemani menetelmä syntyi, kun lähdin purkamaan muistiinpanojani ja menetelmälle asettamiani tavoitteita. Tärkeimmiksi menetelmän teemoiksi valikoituivat havainnot tosielämästä, sattuma sekä löydetyn materiaalin käyttö. Halusin kehittää yksinkertaisen ja helposti selitettävissä olevan menetelmällisen konseptin, kuten Suunniteltu sattuma -kappaleessa esitelty Voutierin Postman's choice (s.14).

Suunnittelemani menetelmä toimii seuraavalla tavalla: Piirrän havaintopiirroksia viiden ajan matkaltani Australiaan. Teen päivittäin piirroksia paikoista ja kohteista, joissa vierailen. Arvon sijainnit käyttäen karttapalvelua, joka arpoo satunnaisia sijainteja lähialueella. Päivien päätteeksi yhdistän kuviin internetarvosteluja, jotka käsittelevät samoja sijainteja. En ota etukäteen selvää arvosteluista, jotta lopulliset rinnastukset ovat yllätys yhdistämiseen asti. Yhdistän kuvan ja tekstin ja julkaisen valmiin kollaasin päivittäin Instagramissa käyttäjätillillä wowsn lows, www.instagram.com/wowsn lows. Näin syntyy matkapäiväkirjamainen kollaasisarja Wows & Lows.

3.10.



I arvostelut

kävis
eripaikoissa muiden
arvosteluiden perusteella,
tekemässä oman
kommentin, kuvittuen
tai referoiden toisten
kommentteja omassa
arvostelussaan

- yhdistää toisen
tekstiä ja omaa
kuvaa.
- yhdistää toisen ja
omaa tekstiä &
sekä kuvaa

II julkaisi
omia arvostelujia
sarjismuodossa
esim googlessa
tai trip advisorissa

tässä
pystyisi
hyödyntään
omaa
kerrontaa-
enemmän
mut sit
puuttuu repet
muitin
ihmisiin

- mene paikkaan x
vielä tunti ja piirä...
oma havaintosi,
3 ihmishahmoa, tilannetta tms.

tässä
menetelmä-
-konsepti
hyvin
esillä
tuloksessa

I-III
miten
paikka/
teema
valikoituu?

III kommenttikentät

- tuottaa itse jotain
mihin saa kommentin,
- käyttää kommentteja
materiaalina

Kuva 18. Muistiinpanoja menetelmän suunnittelusta, 2018

Hypoteesi menetelmän toiminnasta

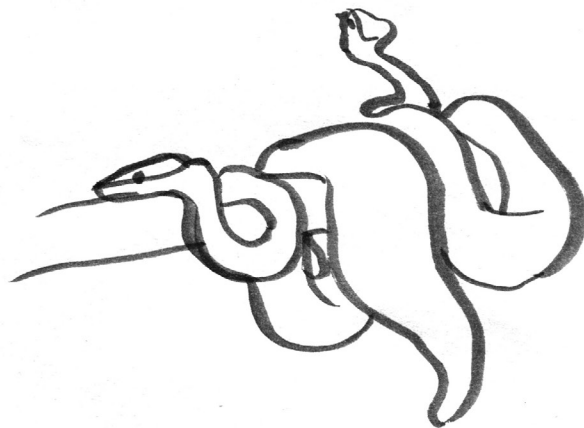
Olen Sydneyssä ja asetan karttapalveluun oman sijaintini ja arvon sitä käyttäen satunnaisen sijainnin kahden kilometrin säteellä. Sijainti osuu teollisuusalueelle, jossa kartasta tutkien lähin todennäköisesti arvosteltu paikka on Ikean myymälä. Käyn tavaratalossa ja piirrän noin viisi havaintopiiirrosta asioista, tilanteista ja hahmoista, jotka kiinnittävät huomioni. Myöhemmin valokuvaan piirrokseni ja siirrän ne tietokoneelle. Muokkaan kuvia, lisään niihin mahdollisesti väriä ja siistin tai rajaan jotain pois. Avaan selaimessa Sydneyn Ikean Google-arvostelut, joita löytyy noin 4500 kappaletta. Selaan kommentteja lävitse ja löydän arvostelun, jossa sanotaan: "Easily the most challenging escape room I've ever been." Otan tekstin, kommentoijan etunimen, arvostelun tähtimäärän ja päivämäärän ja liitän nämä piirroksen kanssa yhteen. Asetan kaikki elementit kuvapohjaan, jonka olen suunnitellut sosiaalisen median julkaisua varten. Julkaisen kuvan Instagram-palvelussa samana tai seuraavana päivänä.



Kuva 19. Menetelmän testaamista ennen matkalle lähtöä

Lisähuomiot

Lisäksi kiinnitin huomiota muutamiin menetelmää koskeviin käytännön asioihin. En katso arvosteluja etukäteen, mutta valikoin ne itse yhdistämisvaiheessa. Haluan valita arvostelut, jotta pystyn hallitsemaan millaisia jännitteitä kuvien ja tekstien välille syntyy. Jos arpoisin esimerkiksi aina uusin kommentin niin se saattaisi tuottaa tylsiä ja merkityksettömiä rinnastuksia, jossa toistuisi lauseet ”Great place, nice staff”. Toisekseen, en kirjoita valitsemiani arvosteluja suoraan samalle paperille piirrosten kanssa. Liitän tekstit, päivämäärineen ja nimineen myöhemmin tietokoneella, sillä haluan pitää tekstin ja kuvan visuaalisesti erillään toisistaan. Teksti ja kuva ovat eri lähteistä ja haluan tuoda sen esiin myös lopputuloksessa. Jos kirjoittaisin arvostelut käsin kuvien alle, ne voitaisiin tulkita omiksi kommentteikseni. Viimeinen huomio on se, että käytän mahdollisimman yksinkertaisia ja helposti kuljetettavia työvälineitä. Joten pysyttelen mustassa tussissa ja luonnoslehtiössä. Tarpeen mukaan lisään värejä muokatessani kuvaa tietokoneella.



lapsille loistava paikka
Eläimet näkyy läheltä.
Tosin terraarit voisi
olla eläinystävällisiä.

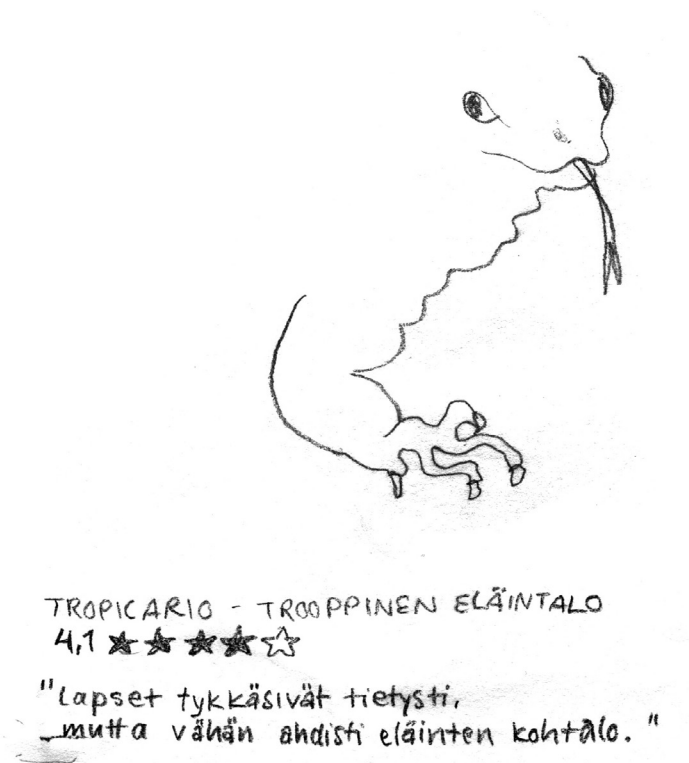
4 Prosessikuvaus

Wows & Lows -projektin teosta

Aloitius

Ennen matkalle lähtöä testasin menetelmääni muutamaan otteeseen Suomessa harjoituksen vuoksi. Piirsin sijainneissa, kuten Tokoinranta, UFF-myymäla ja Hakaniemen kauppahalli ja matelijakeskus Tropicario. Koitin valita paikkoja arpomalla, ja yksi arvottu sijainti osoitti kartalla pistettä, joka oli lähellä Hakaniemen toria. Valitsin sen perusteella Hakaniemen hallin, koska se olisi helppo sisätila, jossa piirtää sateisena päivänä ja sieltä löytyisi varmasti arvosteluja. Muut sijainnit valitsin lähinnä sen mukaan, että oletin niistä löytyvän arvosteluja ja kohteet olivat lähellä omaa elinpiiriäni. Ensi alkuun piirtäminen julkisella paikalla tuntui stressaavalta, sillä en halunnut ihmisten tarkkailevan piirtämistäni tai huomaavan jos piirrän heitä. Tällainen varautuneisuus näyttäytyy hieman ristiriitaisena, sillä olin tekemässä projektia, jota julkaisisin internetissä kaikkien nähtäväksi. Toisaalta ihmisten reaktioiden kohtaaminen oikeassa tilanteessa on jännittävämpää ja välittömämpää kuin virtuaalisella alustalla.

Aloitin projektin ensimmäisenä matkapäivänä 5.11.2018 tekemällä kuvituksia lentokentältä



Kuva 21. Menetelmän testaamista ennen matkalle lähtöä

Suomessa. Ensimmäisiä kuvia tehdessä jännitin yhä piirtämistä julkisessa tilassa ja koitin välttää piirtämästä ihmisiä, jotka mahdollisesti huomaisivat minut. Seuraavat kuvitukset tein Hong Kongista, jossa varta vasten koetin piirtää ihmisiä suoraan näköetäisyydeltä. Mielestäni tämä oli projektin ensimmäisiä onnistuneita kuvituksia.

Seuraavat piirroksot tein ensimmäisenä päivänä Australiassa Blue Mountains kansallispuis-



Helsinki Vantaa Airport, Vantaa

★★★★★

Pete, 4 months ago

"People have some kinda need to bring dogs to the airport though they are only there meeting the arriving folk. Let the allergies suffer and cleaners clean up for Buddies' piss and shits."



Hong Kong International Airport

★★★★★

Janice, 2 weeks ago

"A superb Airport. An infrastructure project Par excellence. Built by virtual reclamation, it's an airport that's a magnetic hub for passengers and Airlines alike. Bon voyage!"

tossa. Kootessani ensimmäisiä kuvia valmiiksi koneella tajutakseni, että olin jättänyt monta visuaalista ja muotoilullista seikkaa ratkaisematta. Koitin valita sopivia värejä ja miettiä kuinka paljon eri värejä haluan. Blue Mountainsilla tehdyt kuvat ovat lopulta yhdet harvoista, joihin en lisännyt väriä lainkaan. Testasin myös kuvasarjojen yhteenliittämistä vaihtelevalla menestyksellä. Esimerkiksi Wentworth Fallseilla piirtämistäni kuvista (8.11.2018) julkaisin yhteensä viisi kuvaa, joissa käsiteltiin kahden ja kolmen kuvan sarjassa pidempiä arvosteluja. En usko, että lukijalle käy helposti selväksi julkaisuja katsoessa, että jotkin kollaasit käsittelevät samaa tarinaa. Olisin voinut editoida julkaisua enemmän. Minulle on ominaista kokeilla ensin ja editoida jälkeenpäin. Opin työskennellessä, mikä toimii ja mikä ei.



Echo Point Plaza, Katoomba

★★★★★

Kai, a week ago

"Heavenly but reachable."

Kuva 22. Helsinki Vantaa, Kuva 23. Hong Kong
Kuva 24. Blue Mountains

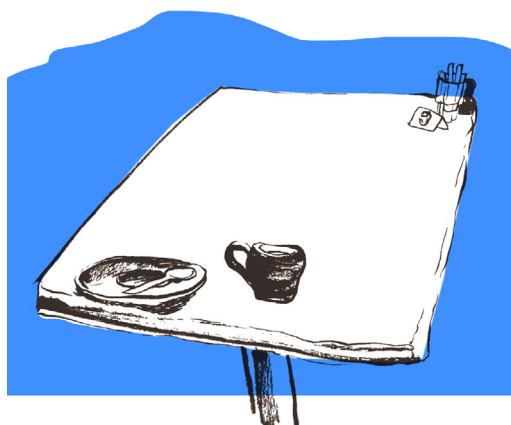


The Conservation Hut, Wentworth Falls

★★★★★

Nelson, 3 months ago

"..Came in at 3:30 and were told we couldn't buy food any more. We were incredibly hungry but was fine to just buy a few drinks. We went to sit down with our drinks and ate the leftover bread we had for the hike but was IMMEDIATELY told off by the rude waiter staff .."



The Conservation Hut, Wentworth Falls

★★★★★

Nelson, 3 months ago

".. LOOK M8 we wanted to buy food but you didn't let us the least you can do is let us sit and eat our bread as we did buy drinks from you."

Valitseminen — paikat, piirrettävät ja arvostelut

Ennen lähtöä aikeenani oli valita piirustuspaikat arpomalla karttasovelluksen avulla sijain-
teja tietyn kokoisen alueen sisällä. Tajusin nopeasti, että usein ei ole muuta mahdollisuutta kuin
piirtää siellä missä se kullakin hetkellä onnistuu ja käy yksiin päivän muiden suunnitelmien kanssa.
Matkustaessa tuntikaupalla junassa, bussissa tai lentokoneessa ei ole vaihtoehtoa poiketa satun-
naiseen arvottuun sijaintiin. Itse valitsemani paikat toimivat osana omaa kerrontaani. Nämä ovat
minun valintojani ja kertovat roolistani matkalla. Olen turisti, joten luonnollisesti käyn puistoissa,
näköalapaikoilla ja kahviloissa. Tarve valita itse paikat korostui matkustaessani Broken Hilliin
(10.11.-13.11.2018). Auringon paahtamassa autiomaan ympäröimässä kaivoskylässä ei ollut julkista
liikennettä, joten pääsin kulkemaan juuri sinne asti minne jaksoin liikkua korventavassa helteessä.
Piirtämistyylini on nopea ja luonnosmainen, joten joten usein tein samassa paikassa monia eri
piirroksia kerralla. Lisäksi usein piirsin useammassa kuin yhdessä sijainnissa päivän aikana. Valikoin
päivän piirroksista jo etukäteen alustavia sopivia kuvia. Lopullinen piirroksen valinta varmistui vas-
ta arvostelua valitessani. Materiaalia syntyi projektin aikana yhteensä kolme A5-piirroslehtiöllistä ja
kuvista noin viidennes päätyi julkaistavaksi.

Yksi valintaperuste sijainneissa ja piirrosaiheissa oli luonnollisesti omat kiinnostuksen koh-
teeni. Komiikka on itselleni tärkeä kerronnan tyyli ja siksi yritin valita piirrettäväksi usein paikkoja
ja kohteita, jotka koin oudoiksi ja huvittaviksi. Jos onnistun viihdyttämään itseäni, niin kenties se
välittyy lukijalle. Tästä yksi esimerkki oli Broken Hillissä piirtämäni julkinen käymälä. Kohde oli
mielestäni huvittavan arkinen ja samalla outo kohde arvosteltavaksi. Kaikki käyttävät wc-tiloja
päivittäin, mutta tapahtuman intiimin luonteen takia wc-kokemuksista ei useinkaan käydä avointa
keskustelua kasvatusten. Kuitenkin tälle rähjäiselle 1970-lukulaiselle julkiselle käymälälle annetaan
tähtiä ja kirjallisia arvosteluja internetissä. Käymälä ei myöskään ole perinteisesti niin kuvauksel-
linen kohde, että näkisi ihmisten käymässä kuvaamassa niitä, saati piirtämässä. Seisokselin noin
vartin wc-tilassa lehtiö kourassani testaillen kyniä ja kuvakulmia ja virnistelin tilanteen kumalli-
suudelle.

Kuvat 25. ja 26. Wentworth Falls, samaa arvostelua käsittelevät kollaasit



Barrier Highway, NSW

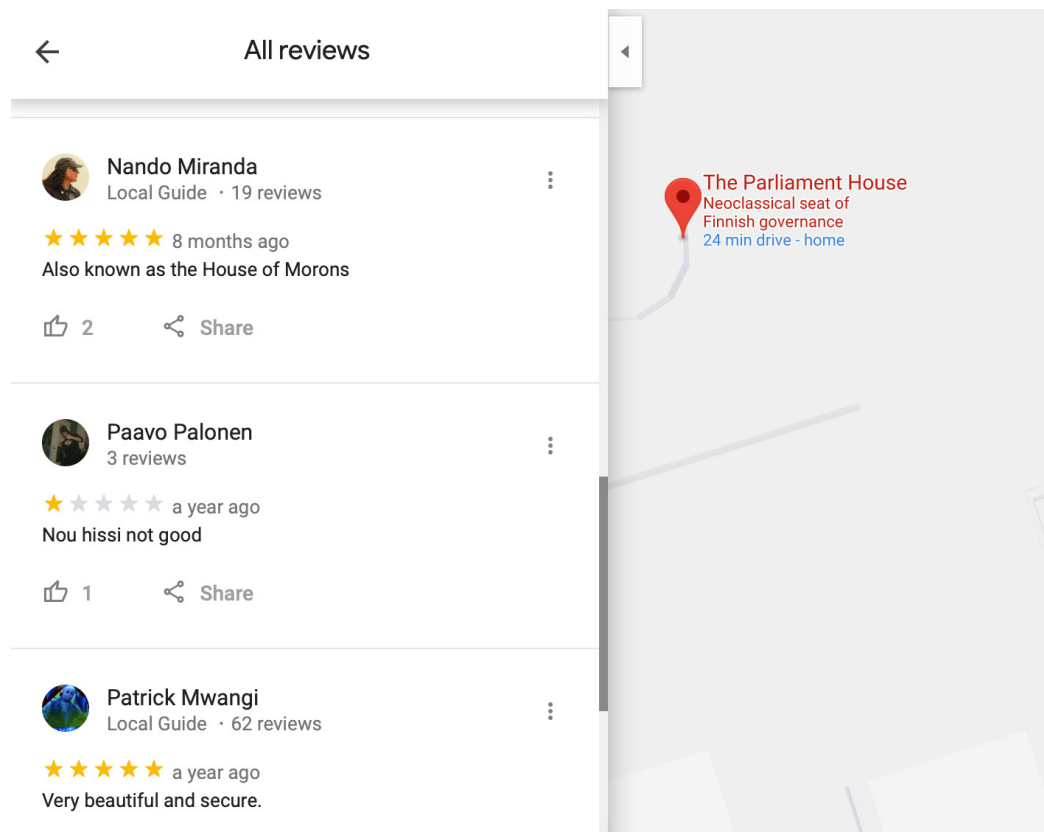
Big_Jim_Cebu, Nov 16th 2017

"What is there to do along the way

Nothing much."

miksi bussipysäkkejä tulisi edes arvioida, kuin kommentin jossa todettiin vain "great" tai "nice place". Toisinaan ei ollut valinnan varaa ja minun täytyi valita kahdesta latteasta kommentista vähemmän geneerinen. Samoin kuin piirtokohteiden kanssa, pyrin valitsemaan kommentteja, jotka olivat koomisia tai voisivat luoda huvittavan yhdistelmän kuvan kanssa. Lisäksi valitsin kommentteja, joissa huomasin jonkin merkityksellisen yhteyden tai ristiriidan suhteessa piirtämään kuvaan. Esimerkiksi 9.11.2018 kollaasissa toistuu katkoviiva kuvituksen tien keskiviivana ja kommentin jakavana viivana.

Kuten mainitsin menetelmän määrittelyssä, en halunnut nähdä arvosteluja etukäteen. Luopuessani paikkojen arpomisesta, tuli arvostelujen löytämisestä sattumallisin elementti menetelmääni. En tiennyt etukäteen, mitä ihmisillä olisi sanottavaa paikoista ja kuinka se vertautuisi omiin havaintoihini. En kuitenkaan arponut kommentteja, vaan valitsin sopivimmat löytämästäni tarjonnasta. Halusin määrittellä itse mistä kuvista ja teksteistä tulisi hyviä pareja, millainen ristiriita tai yhteys kollaaseissa on. Valitsin arvosteluja muutamalla eri perusteella. Useimmiten huomioni kiinnittyi kommentteihin, jotka poikkesivat muista. Ne saattoivat olla tarinoita tai värikkäitä kuvauksia kokemuksista. Valitsin mielummin kommentin, jossa mietittiin,



Kuva 27. Barrier Highway

Kuva 28. Google-maps karttapalvelun arvosteluja

Menetelmä käytössä

Menetelmästä tuli hiljalleen osa päivän rutiinia. En stressannut tai ajatellut piirtämistä ja projektia jatkuvasti vaan se sulautui melko vaivatta osaksi päivien kulkua. 22.11.2018 kirjoitin muistiinpanoihini kuvauksen kuinka menetelmäni suunnilleen toimii osana päivittäistä rytmiä.

Keskiverto päivärutiini on seuraavanlainen: ”Suunnittelen aamuisin, mitä haluan tehdä ja mitä pitää tehdä. En määrittele menemisiäni piirtämisen kannalta. Piirtäminen seuraa päivän kulkua ja sen suomia mahdollisuuksia. Yleensä liikkeellä ollessani arvioin jatkuvasti onko ympäristössäni jotain hyvää piirtokohdetta. Jos paikka vaikuttaa vaikeasti lähestyttävältä saatan jättää menemättä. Olen pettynyt siihen, että jänistän helposti jos paikka vaikuttaa vaikeasti lähestyttävältä. Esimerkiksi pienessä liikkeessä olisi vaikeaa piirtää omassa rauhassa. Toisaalta minusta ei tunnu luontevalta työtavalta olla huomion keskiössä, joten miksi tekisin niin? Piirrän ja kuljen ulkona aamupäivästä iltapäivään. Kun olen löytänyt sopivan paikan otan työvälineet esiin. Minulla on mukanaani yhdestä kahteen tussia ja lehtiä. Katselen ympärilläni ja mietin mikä siellä kiinnittää huomioni. Mitkä elementit paikassa kertovat jotain sijainnista, kuten ihmiset, esineet tai arkkitehtuuri. Piirrän noin kolmesta viiteen kuvaa paikasta. Jos olen tehnyt jonkun havainnon kiireessä tai kömpelösti tai huomaan siinä muuten vaan potentiaalia, piirrän kuvan uusiksi paikan päällä tai myöhemmin. Kaikki piirrokset pohjautuvat alunperin havaintoon. Suljen luonnoslehtiön ja jatkan päivääni.

Kun löydän sopivan ajankohdan iltapäivästä tai illasta, otan kännykällä valokuvan piirroksista ja siirrän kuvat tietokoneelle. Kokoan lopulliset kollaasit käyttäen valmista kuvapohjaa, jonka olen suunnitellut etukäteen. Saatan yhdistää yhteen kuvaan muutamasta eri luonnoksesta elementtejä tai siirrellä piirrosten elementtejä uuteen sommitelmaan. Teen tietokoneella myös värit. Muutan piirrosjäljen mustaksi ellei se ole jo musta ja valitsen minkä yhden tehosteväriä haluan sen rinnalle. Valitsen minkä muotoisen alueen haluan värittää ja väritän sen. Tallennan kuvan, siirrän sen puhelimeeni ja julkaisen valmiin työn seuraavana päivänä.”



Ikea, Sydney ★★★★★

Janice, 2 weeks ago

”It’s nice that they have toilets. Because there’s a whole warehouse full of shit.”

Kuva 29. Suunnittelemani kuvapohja, jonka avulla kokosin kollaasit yhteen.



Brisbane State high School, Brisbane

★★★★★

Xavier, a year ago

"I was going to take the exam but didn't because I knew I would be stressed out"



Gallery of Modern Art, Brisbane

★★★★★

Caroline, 2 weeks ago

"It's a great place to pick up chicks"

Kuten totesin matkan alussa, on helpointa jos valitsen piirtämissijainnit. Kokeilin kuitenkin 26.11.2018 miten sujuisi, jos arvoin paikan. Tämä johtui siitä, että olin Brisbanessa, joka on minulle ennestään tuttu, entinen kotikaupunkini. En ollut siis kiinnostunut alueen turistinähtävyyksistä, vaan halusin nähdä ja kokea jotain uutta. Kohteeksi valikoitui eräs risteys alle kilometrin päässä silloisesta majapaikastani. Risteyksen vieressä oli paikallinen lukio. Epäroin aluksi kannattaako paikalle lähteä piirtämään. Muutin myös toista työtapaani, eli tarkistin ennalta, mitä lukiosta on kirjoitettu internetissä. Löysin paljon huvittavia oppilaiden kirjoittamia arvosteluja ja päätin lopulta niiden takia piirtää sen päiväisen piirroksen lukiolta. Huomasin, että ennalta katsomalla kommentteja voi motivoida itsensä menemään tiettyihin paikkoihin. Tosin, jos tiedän etukäteen, mitä paikoista on kirjoitettu, se ohjaa työskentelyäni. Jos tiedän, että ravintolan arvosteluissa mainitaan huono asiakaspalvelu, koettaisin todennäköisesti löytää jotain tähän viittaavaa ravintolasta. Suunnittelisin kuvituksen ja tekstin dynamiikkaa jo piirtovalinnoilla ja luopuisin koontivaiheen yllätyksellisyydestä.

Matkan loppua kohden työtavat ja visuaalinen puoli tuntuivat muotoutuneen hyvään suuntaan. Aloin silloin miettiä erilaisia tapoja muunnella menetelmää. Kirjoitan muistiinpanoissani 30.11.2018 kuinka on hauskaa rakentaa kuvia tietämättä ennalta arvostelua ja miettiä parit melko intuitiivisesti kommentteja lukiessaan. Toisaalta pohdin, että spontaaniuden ohella on myös kiinnostavaa rakentaa kuvan ja tekstin dynamiikkaa hallitummin. Nostan esimerkiksi kuvan Brisbanen taidegalleria Gomasta 30.11.2018. Lukiessani arvosteluja löysin repliikin, jota kiinnitti huomioni. Arvostelussa sanottiin: "It's great place to pick up chicks". Useimmiten valitsin ennakkoon, mitä kuvia haluan käyttää, mitkä olivat suosikkejani tai jotenkin onnistuneita. Tässä tilanteessa näin, että arvostelun väittämään voisi luoda erilaisia kommentteja kuvalla ja pohdin uusiksi kuvavalintojani. Laitanko kuvan missä on naisia, ei ole naisia, on monta ihmistä vai yksinäinen ihminen? Haluanko näyttää toteen väittämän, siitä, että taidegalleriassa voi löytää treffiseuraa vai haluanko kyseenalaistaa väitettä omilla havainnoillani?

Kuva 30. Brisbane State High School, Kuva 31. taidegalleria Goma

Lopetus

Viimeisen matkaviikon aikana päätin jatkaa projektin tekoa Suomessa vielä kaksi viikkoa jouluaattoon saakka. Muistiinpanoista käy ilmi, että olin innostunut päivittäisestä projektin tekemisestä enkä halunnut lopettaa vielä. Olin alkanut päästä jyvälle tekemisestä ja sen mahdollisuuksista ja halusin nähdä, kuinka menetelmä ja oma työjälkeni muuttuu vaihtaessani maanosaa ja vuodenaikaa pääläelleen. Myös asemani muuttuisi turistista paikalliseksi ja lomalta arkisen päiväohjelman seuraamiseen.

Kotiin palatessa aiemmasta innostuksesta huolimatta motivaatio kuvitusten tekemiseen laski. Lopetin kaksi päivää ennen tavoitetta ja viimeinen kuvani syntyi 22.12.2018. Projektin ujuttaminen päivän muuhun ohjelmaan tuntui työläältä. Aiemmasta päivän ainoasta missiosta tuli ylimääräinen sivutehtävä, joka helposti pääsi unohtumaan. Huomasin, että kotimaassa paikallisena ihmisten piirtäminen ei ollut enää yhtä anonyymia vaan tuntui henkilökohtaisemmalta, sillä en voinut olla vain ihmettelevä ulkopuolinen. Kirjoitan muistiinpanoissani 27.12.2018 roolin muuttumisen merkityksestä: "Suomessa projektin jatkaminen osoittautui haastavaksi, sillä menetelmä oli alunperin suunniteltu matkan teon rinnalle. Menetelmä kannustaa liikkumaan ympäristössä, tutkimusmatkamaisesti tekemään muistiinpanoja siitä, mitä näkee." Arkeen palatessa ei ollut enää samanlaista matkailijan intoa ja aikaa liikkua loskan keskellä muualle kuin töihin, kotiin, lähikuppilaan tai Lidliin.



Tappen, Helsinki ★★★★★

Janice, 2 weeks ago

"A cozy hip pub for younger adults at the armpit of rather challenging street which is slowly turning into gentrification paradise."

Kuva 32. Tappen

5 Havainnot & tulokset

Suomeen palaamisen jälkeen otin etäisyyttä projektiin hetkeksi aikaa. Aloittaessani kirjallista osuutta, minun piti päättää, mihin teemaan syventyä projektissani. Aiheen mietintä alkoi menetelmällisyydestä, mutta se tuntui hankalalta ja liian lavealta aiheelta. Taiteellisen työskentelyn menetelmällisyyttä ei ole juurikaan sanallistettu yhdeksi selkeäksi ilmiöksi, joten sen syvälinen käsittely oli haastavaa. Otin suunnitelmallisen sattuman tutkimuksen keskipisteeseen. Näin myös tulokset ja havainnot projektistani keskittyvät menetelmällisyyden ohella erityisesti sattuman osuuteen menetelmässä.

Tutkimuksen tavoite on selvittää:

kuinka menetelmällinen työskentely ja suunnitelmallinen sattuman käyttö sopivat luovalle alalle?

Mitä hyötyä näistä on luovassa työssä?

Kuinka sattuman voi suunnitella?

Käsittelen näitä tutkimuskysymyksiä taiteellisen tutkimuksen keinoin, eli omaa taiteellista toimintaani ja sen tuloksia tarkastelemalla ja arvioimalla. Lisäksi viittaan havaintoihin, joita tein teoriaosuudessa käydessäni läpi yleistä keskustelua ja näkökantoja aiheesta. Tuloksissa käyn läpi arviot projektista ja siihen käytetystä menetelmästä. Sen jälkeen esittelen tulokset koskien yllämainittuja tutkimuskysymyksiä.

Arvioi Wows & Lows -projektista

Lähdin tekemään kuvitusprojektia tietämättä ennakoon millainen projektista tulisi, mitä piirtäisin ja minkälaisia tarinoita kertoisin. Minulla oli kuitenkin mielessä tietyt tavoitteet, jotka halusin sisällyttää projektiin. Käyn tavoitteet lävitse Menetelmän suunnittelu -luvussa (s.29). Käyn seuraavaksi läpi kuinka kerronnalle asettamani tavoitteet täyttyivät ja mitä muita havaintoja tein menetelmän kautta syntyneestä Wows & Lows kollaasisarjasta. Alkuperäisessä muodossaan projektia voi tarkastella Instagram-palvelussa tilillä wowsn lows, www.instagram.com/wowsn lows. Opinnäytteen yhteyteen liitetty vihksi painettu Wows & Lows on editoitu versio alkuperäisestä nettijulkaisusta. Vihkoversiossa muun muassa väripaletti on muokattu yhdenmukaisemmaksi ja kollaaseihin on merkitty selkeästi esiin piirtopäivämäärä.

Piirtäminen ja havainto

Olen tyytyväinen, että piirroksista tulee esille oma kuvitustyylini. Jälki on melko yhdenmukainen alusta loppuun, minkä ansiosta työt tunnistaa sarjaksi. Kaikki piirrokset eivät ole mielestäni onnistuneita, mutta se kuuluu testaamani menetelmän luonteeseen. Toimin nopealla tahdilla, luonnosmaisesti ja spontaanisti. En luonnostellut ja suunnitellut kuvituksia kovin pitkään ja toisinaan piti vain piirtää junan ikkunasta nopeasti se mitä ehti havaita. Piirtäminen tuntui alun kankeuden

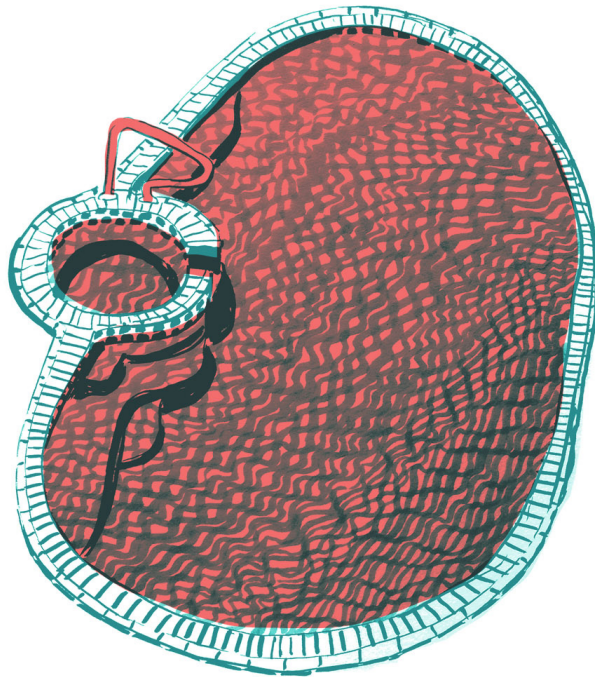
jälkeen useimmiten helpolta ja välittömältä. Muutaman kerran jäin muokkaamaan uusiksi jotain piirroksia, mutta tuntui etteivät ne enää olleet niin autenttisia muistiinpanoja tilanteista, jos jälkeenpäin koetin piirtää esteettisempää tai anatomisesti oikeanlaista asentoa tai ilmettä.

Toinen opinnäyteohjaajani, piirustuksen lehtori Marja Nurminen toi esille, ettei pidä kaikkia havaintopiirroksia uskottavana. Kuvissa näkyy sarjakuvamainen kuvitustyylini ja maneereita, jotka vesittävät toisinaan havaintojen tarkkuutta. Myös piirtämisen tekninen puoli oli kritiikin alla. Suorien viivojen tulisi olla suorina, eikä kaartuvia ja laiskan oloisia. Nurminen kuvaili, että havaintojen pitää olla tarkempia ja vakuuttavia, jotta tilantuntu olisi uskottava. Sinnepäin olevat ja löysät viivat pilaavat illuusion. Olen samaa mieltä, että vaikka käytin tietoisesti omia kuvitusmaneeereitani piirtämisessä, olisin toisinaan voinut haastaa itseäni enemmän tarkempien havaintojen tekemisessä. Olisin voinut esimerkiksi tehdä ajallisesti erimittaisia piirustuksia, yhdestä minuutista vaikka kymmenminuuttiseen ja verrata millaista jälkeä syntyy. Projektin aikana julkaistuista kuvista pisimpään käytin aikaa 24.11.2018 julkaistuun Hermitage gardens -kuvitukseen. Piirsin sitä silloisen majapaikkani parvekkeelta rauhassa noin 15 minuutin ajan ja kuvasta näkyy, että vaikka se on yhä kuvitustyylinen eikä kovin realistinen, se on silti hyvin erilainen kuin muut kuvat. Viivat ja piirtämisen eleet ovat hitaampia, se on yksityiskohtainen sekä kuvan väritys poikkeaa muista piirroksista.

Tiesin aloittaessani projektia, että vaikka työskentelisin lähinnä mustan viivan kanssa kentällä, voisin lisätä värejä jälkikäteen kun kokoan kuvia ja tekstejä yhteen Photoshopissa. En kuitenkaan arvannut, että värien lisäämisestä tulisi ikään kuin toinen piirustuskierros. Mustat nopeat viivapiirrookset sopivat ulkona työskentelyyn, mutta värit lisäsin useimmiten illemmalla silloisesta majapaikkastani. Minulla ei ollut kiire liikkua vaan oli aikaa pysähtyä miettimään miten koota piirros, värit ja tekstit yhteen. Kokeilin usein eri värejä ja värialueita tutkien, mitä haluaisin korostaa. Aiemmin ajattelin, että käyttäisin värejä värittämiseen ja dynamiikan luomiseen. Jos haluaisin tuoda kuvasta esiin esimerkiksi tuolin, voisin värittää tuolin piirrosjälkeäni mukaillen. Huomasin käyttäväni värejä myös erillisinä pintoina, esittävinä elementteinä, joita en ollut piirtänyt aiemmin päivällä, mutta halusin lisätä kuvaan koontivaiheessa. Esimerkiksi 22.11.2018 vesibussi City hopperin kuvituksessa olen värittänyt matkustamon penkin punaiseksi, mutta olen myös lisännyt kuvaan vaaleansinisen väripinnan tuodakseni esiin matkustajien takana olleen ikkunan. Toinen selkeä esimerkki lisätyistä elementeistä on 28.11.2018 taidegalleria Goman kuvituksessa vaaleanpunaisella värillä kuvattu galleriakävijän katsoma taulu (s.). Kuvia kootessa halusin saada lisää kontrollia siitä mitä olin julkaisemassa. Värit olivat myös keino parannella kuvaa, jos en ollut tyytyväinen kyseisen päivän piirrokseseen. Piirsin havainnot muistini pohjalta, vaikken suoraan havainnosta. En halunnut koristaa kuvia väriornamentein tai muutenkaan kuvitelluilla elementeillä sillä halusin, että työt säilyvät havaintopiirroksina, dokumentteina matkalla näkemistäni asioista.

Tosiasiat ja valmis materiaali

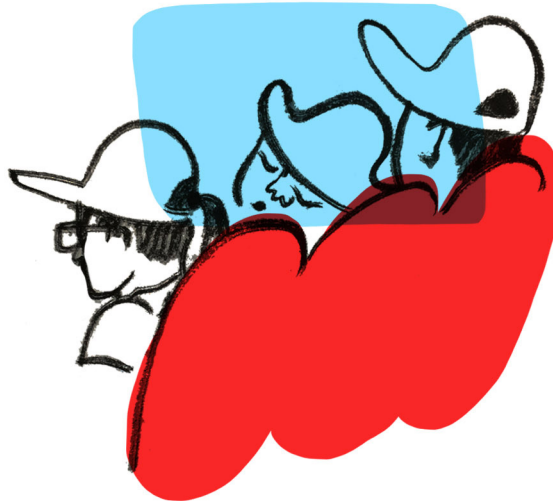
Halusin käsitellä todellisia asioita ja tapahtumia. Tämä tavoite täyttyi kahdella tavalla. Ensinnäkin toimin itse matkani dokumentoijana. Piirsin päivittäin useita havaintoon perustuvia kuvituksia. Piirtäminen oli minulle luonteva tapa kertoa omista havainnoistani, sillä en olisi halunnut esimerkiksi kirjoittaa minäkertojan päiväkirjamaista selostusta omista tunteista, oloista tai huomioista. Piirrosjälki on samalla tavalla henkilökohtainen kuin kirjoitettu käsiala. Kuitenkin piirtämällä kertominen on silti mielestäni vapauttavaa, sillä visuaalisessa kerronnassa ei ole sanavalintoihin sidottuja merkityksiä. Kuviakin voi lukea, mutta käytetty ”kieli” on piirrosvalintoja ja -eleitä, jotka tuntuvat abstraktimmalta kuin päiväkirjamainen omien havaintojen sanoittaminen. Tähän vai-



Hermitage gardens, Brisbane ★★★★★

Sibella, 2 months ago

"Boundary fences are not maintained - yet
body corporate fees will bleed you white."



City hopper, Brisbane ★★★★★

A N, 15th Aug 2018

"It's great when it's not busy.
It's a pain when it's busy."

Kuva 33. Hermitage gardens

Kuva 34. City Hopper

kuttanee myös se, että piirtäminen on minulle luontevaa. En pelkää sitä miltä piirrosjälki näyttää tai miten sitä arvostellaan. Jos kirjoittaisin, olisin epämukavuusalueellani ja enemmän tietoinen siitä, miten lukija tulkitsee sanani. Toinen keinoni käsitellä tositapahtumia oli valmiin materiaalin käyttö. Internetistä löytyneet arvostelut toivat työhön mukaan toisten ihmisten kokemukset niistä samoista paikoista, joissa vierailin. Tosin eihän minulla ole mitään varmuutta siitä, ovatko kommentit keksittyjä, mutta voin vain olettaa niiden olevan toteen perustuvia. Ne ovat ainakin ”oikeasti löytyneet” internetistä. Paikka-arvostelut olivat hyvä materiaalin lähde, sillä kommentteista löytyi lähes aina jotain kiinnostavaa, osuvaa tai huvittavaa. Oli toki myös muutamia paikkoja, joista löytyi esimerkiksi vain kaksi arvostelua tai kaikki arvostelut olivat melko tylsiä ja geneerisiä.

Rinnastaminen

Rinnastamalla kuvista tuli kollaaseja. Kollaasi mielletään 1900-luvun alussa kubistien kehittämäksi tekniikaksi, vaikka taidetta on tehty eri materiaaleja yhdistäen aiemminkin. Kollaasi tarkoitti alunperin eri materiaaleista koottua, esimerkiksi yhteen liimattua sommitelmaa. Myöhemmin käsite on laajentunut tarkoittamaan taideteosta, jossa yhdistyy eri lähteistä tullutta materiaalia. (Tieteen termipankki s.v. kollaasi).

Kuvien ja tekstin rinnastaminen oli mielestäni hyvä valinta. Oli ensinnäkin hauskaa muodostaa pareja omasta ja muiden tekemästä sisällöstä. Kirjoitin muistiinpanoihini matkan aikana, että ”On kivaa yhdistää tekstipätkiä kuviin. On joka kerta yllätys millaisia kombinaatioita syntyy ja kuinka teksti vaikuttaa kuvaan ja toisin päin. Pidän tästä tekniikasta.” Rinnastaessa kuvan ja tekstin välille syntyy suhde. Pohdin miten lukija tulkitsee suhteen. Onko tekemäni kuva erillinen havainto, kommentti, kuvitus vaiko jokin muu suhteessa tekstiin. Ovatko kuvat alisteisia tekstille, ikään kuin ”vain” tekstiä tukevia kuvituskuvia. Vai ovatko tekstit ”vain” kommentteja kuvan alla, joka on kuitenkin visuaalisesti pääosassa ja isommalla huomiolla. Tämä varmasti riippuu lukijasta. Olen itse tunnen olevani jäävi arvioimaan suhdetta objektiivisesti, sillä tämä on oma projektini ja minun piirtämiäni kuvia. Kuvituksiin liittyy muistoja ja muita merkityksiä, joten itse kiinnitän niihin enemmän huomiota kollaseja katsoessani.

Suunnitteluvaiheessa mainitsen, että rinnastamisen tavoitteena on löytää jotain kiinnostavaa, ristiriitaisuuksia ja komiikkaa. Mielestäni rinnastaminen toimi näiden osalta hyvin. Kokeilin erilaisia yhdistelmiä miten kuvan ja tekstin ristiriidalla tai yhdenmukaisuudella voi vaikuttaa kollaasin tarinaan. Projektin perusteella totean, että ristiriitojen löytäminen oli kiinnostavampaa kuin yhdistää vaikka piirros linnusta kommenttiin, jossa puhutaan linnusta.

Kerronta

Kuten todettu, en voinut etukäteen tietää, mitä Wows & Lowsissa tulisi tapahtumaan. Tiesin pääpiirteittäin omia kiinnostuksen kohteitani, mutten osannut arvata syntyisikö kuvien välille sarjallisuutta. Arvioni kerronnallisuudesta on ristiriitainen. Kuvitukset eivät muodosta yhtä kovin yhtenäistä narratiivia. Narratiivi eli kertomus on esitys tapahtumien kulusta. Narratiivissa tuodaan esiin eri tapahtumien välinen suhde, miksi ne tapahtuvat siinä järjestyksessä ja luovat jatkumon. (Tieteen termipankki s.v. narratiivi) Jos miettii kollaaseja yksittäisinä tapahtumina, niiden välille ei nouse selkeitä syy-seuraus-suhteita. Ne toimivat kaikki itsenäisinä kuvinaan. Niitä ei tarvitse lukea yhdessä, sillä niiden tulkitseminen ei edellytä tietoa aiemmista tai seuraavista kollaseista. Kirjoitin

kuvien julkaisun yhteydessä silloin tällöin kommentteina muutaman saatesanan kollaasille kuten "Last day in Sydney" tai Brief stop at Hong Kong". Kuvatekstinä oli tämän lisäksi aina päivämäärä, jona kuva oli piirretty. Näistä huolimatta sarjasta mielestäni puuttuu selkeä selostava kertojaääni. Kuvat näyttäytyvät enemmän väläyksinä matkasta, mitä ne ovatkin. Toisaalta kokonaisuutena kuvista tulee sarja, jossa lähdän matkalle ja palaan sieltä Suomeen. Lisäksi yksittäisissä kollaaseissa on usein tarina, joskin se on hyvin kompakti. Arvosteluissa oli useimmiten jokin kirjoittajan kokema tapahtuma. Esimerkiksi 20.11.2018 Byron Holiday Parkin arvostelussa Sue on antanut leirintäalueelle kaksi tähteä kommentoiden: "Door slammers should be in a section of their own." Tästä voisi päätellä Suella olleen piinaava yöpyminen karavaaniparkissa naapurin kovakätisen oviensulkijan takia.



Byron Holiday Park, Byron Bay



Sue, 3 months ago

"Door slammers should be in a section of their own."

Kuten sanottu, kokonaisuutena Wows & Lows on kuvitussarja, joka kertoo matkani kulusta ja paikoista, joissa vierailin. Kokonaisuutta on kuitenkin mielestäni vaikea hahmottaa älylaitteen näytöltä Instagramista, joka ei ole toimiva alusta sarjallisille juonellisille julkaisuille. Instagramissa kuvia usein selataan uusimmasta vanhimpaan, eikä se usein toimi kronologisen tarinan luvussa. Jotta saisin projektin kansien väliin opinnäytetyön näyttelyyn ja tämän kirjallisen osion liitteeksi, painoin ja sidoin kuvitukset A5-kokoiseksi vihkoksi. Huomasin, että fyysisenä kappaleena työt olivat yhtenäisempiä ja luettavissa enemmän sarjakuvan tavoin. Kuten mainittu kappaleen alussa, painettu vihkonen eroaa hieman sisällöltään alkuperäisestä Instagram-julkaisusta. Rajoitin väripa-

lettia ja liitin työn yhteyteen alkutekstin, jossa selitän mistä projektissa on kyse.

Projektini ei ole sarjakuva, eikä kuvakirja, joissa on perinteisesti selkeä narratiivi ja ne luetaan alusta loppuun. Wows & Lowsia voisi verrata enemmän esimerkiksi pilapiirtämiseen tai muihin päivittäin julkaistaviin yhden kuvan kuvituksiin. Jos lehti julkaisee päivittäin pilapiirroksen, joka kommentoi päivän politiikkaa tai muita ilmiöitä, kuvat toimivat itsenäisinä julkaisuina. Kuvista voidaan koota myös sarja, joka kertoo viikon tai vuoden tapahtumista. Päivittäisjulkaisuna on tarkoituskin, että kuvat luetaan yksi kerrallaan. Sen jälkeen on lukijasta kiinni, aikooko hän etsiä vanhempia julkaisuja ja palaako hän seuraamaan seuraavia tuotoksia.

Arvio menetelmästä

Arvioin seuraavaksi miten menetelmän tavoitteet täyttyivät ja käyn lävitse mitä muita havaintoja tein menetelmän käytöstä. Suunnitteluvaiheessa asetettuja tavoitteita käsitellään Menetelmän tavoitteet -kappaleessa (s.25). Menetelmän arvioinnissa tarkastelen, kuinka suunnittelemani kerroksen työkalu toimi käytännössä.

Lähtökohtana tälle maisterin opinnäytetyölle oli suunnitella työkalu kuvallista tarinankerrontaa varten. Halusin suunnitella itselleni menetelmän, joka tulee yllätyksellisyyttä ja antaa toimintaohjeet, joiden avulla keskittyä spontaaniin tekemiseen. Tavoitteeni oli kehittää menetelmä, jonka avulla tarinaa ei tarvitse suunnitella etukäteen. Halusin, että prosessissa on yllätyksiä, sattumia ja löytämisen iloa. Tämä tavoite täyttyi. Tein menetelmällä kuvallista kerrontaa ja joka päivä syntynyt lopputulos oli suunnitteleman ja ennen sitä päivää tuntematon. Tämä oli hyvin vapauttavaa työskentelyä. En tiennyt millaista projektia olin tekemässä, mutta tiesin mitä tehdä.

Rajaus

Rajauksilla on monta tehtävää tässä projektissa, sillä kuten on käynyt ilmi ne ovat menetelmän perusta. Rajaukset ovat niitä ohjeita ja sääntöjä, joista metodit muodostuvat. Rajat ohjasivat tekemistäni sekä sitä, millainen projekti menetelmällä syntyy. Onnistuin suunnittelemaan metodilleni sellaiset ohjeet, että työskentely on sujuvaa. Piirtäminen on helppo aloittaa, eikä siihen vaadita hyviä ideoita, suunnittelua tai itsekritiikin kanssa painiskelua. On helpottavaa tehdä töitä niin, että tietää mitä pitää tehdä ja samalla ei tiedä tarkalleen mitä on syntymässä vaan se selviää menetelmää seuraten. Oma työskentelyäni tarkastellen voin todeta menetelmällisen työskentelyn siis helpottavan työntekoa. Selkeät ohjeet edistävät työskentelyä ja auttavat työn loppuun saattamista. Valmis toimintakehys teki työstä rentoa ja vapautunutta, sillä en päättänyt etukäteen millainen työstä tulisi. Seurasin ohjeita motivoituneena, sillä halusin nähdä mitä niistä syntyy.

Tosin pienestä itsekritiikistä ja sääntöjen säätämisestä olisi hyötyä, jos haluan parantaa esimerkiksi menetelmän kerrontaa tai visuaalisuutta. Halusin ohjeiden rinnalle luovaa vapautta tehdä omia valintoja. Menetelmästä löytyy paljon näitä valinnan vapauksia. Voin muun muassa valita itse paikan, piirtokohteen, piirtoajan ja arvostelun. Mietinkin, että olisi kiinnostavampaa kokeilla rajoitetumpaa menetelmää, missä ohjeet säätelevät enemmän omaa työtä. Nyt esimerkiksi värien kanssa haparointi, on osoitus siitä että rajoituksia voisi asettaa lisää ja tarkemmiksi.

Tuon Menetelmällisyys-kappaleessa esille, kuinka menetelmän rajauksilla voi tukea työn konseptia (s.6). Asetettu rajaus voi luoda projektille idean, kuten Antti Kyrön Väärän käden muotokuvat. (s.18). Tämä näkyy varsinkin menetelmissä, joissa on yksi keskeinen pääsääntö. Tällaista

sääntöä noudattamalla työ saa merkityksellistä sisältöä ja teemoja, kuten Kalevauva.fi:n sääntö kerätä sanoitukset vauva.fi-sivustolta (Yleisradio, 17.1.2018). Oman työskentelyni pohjalta voin todeta, että rajausten asettelulla on suuri merkitys työn konseptin rakentumiseen ja selkeyteen.

Arvioin, että omassa menetelmässäni ei ollut yhtä pääsääntöä vaan useampi konseptiin liittyvä rajausta tai valinta. Näistä merkittävimmät olivat havaintopiirtäminen, joka merkitsi omien kokemusteni dokumentointia. Toinen oli internetarvostelujen käyttäminen, jonka avulla viittasin ulkopuolisiin ihmisiin ja sosiaaliseen mediaan. Kolmas, kenties tärkein oli rinnastaa omat havainnot ja löydetty materiaali kollaasiksi. Lisäksi oleellista oli myös rajata projektin matkan kestoiseksi, jolloin se kertoi yhdestä matkasta Australiaan ja takaisin. Tavoitteeni menetelmälle oli selkeä, helposti sanallistettava menetelmä, jonka ytimen tajuaa heti. Mielestäni en osannut suunnitella tarpeeksi tiivistä ja kiinnostavaa menetelmän pääsääntöä, joka olisi heti avannut työn tekemisen ja lopputuloksen suhteen toisiinsa. Projektin konsepti jakaantuu moneen erilliseen palaseen, havaintopiirustukseen, arvosteluihin, matkapäiväkirjaan ja rinnastamiseen. Huomaan jo projektista kertoessani, että minun täytyy muistaa kertoa kaikki edellä mainitut elementit, sekä vielä mainita menetelmällisyydestä, jotta kuulija ymmärtää millaisesta projektista on kyse. Tarkempi konseptin rajausta olisi voinut olla esimerkiksi, että valitsen aina kuvitettavaksi negatiivisimman arvostelun tai huonoiten arvioitun paikan. Siten konsepti olisi voinut olla selkeämpi kuten ”What not to do -matkaopas”. Tai rajausta olisi voinut olla toimintaa ohjaava, kuten että piirrän vain ollessani liikkeellä, kävellessä, autossa tai junassa. Siten projekti olisi voinut olla konkreettinen tulkinta matkapäiväkirjasta ja horjuvat viivat olla näkyvä osa metodologiaa.

Eräs hypoteesini oli, että rajat auttavat luovuutta ja ideoimista (s.25). Kuvittaja-graafikko Antti Kyrö (2019) sanoo pitävänsä menetelmiä hyödyllisenä, sillä ne auttavat rajaamaan luovuuden loputtomia mahdollisuuksia. Rajoituksen myötä on vähemmän mistä valita, sekä jokin pohjaidea johon peilata omia ajatuksia. Wows & Lows projektissa minun ei tarvinnut ideoida, joten en pysty arvioimaan tätä väittämää tutkimuksen havaintojen pohjalta. Menetelmän rajat auttoivat toimiaan, mutta minun ei tarvinnut päivittäin keksiä uusia ideoita, kuten juonellista tarinaa. Varsinaista ideointia tein vain menetelmää suunnitellessani, jolloin asettamani tavoitteet olivat ikään kuin rajoituksia. Menetelmässäni piirrettävien kohteiden valinta oli vapaata, eikä minulla ollut ohjetta kuten ”piirrä vain korkeita asioita”. Jos tällainen rajausta olisi ollut, niin se olisin voinut tehdä luovempia valintoja, joissa leikittelen korkeuden konseptilla. Olisin voinut miettiä, mitkä korkeat asiat ovat kiinnostavia tai yllättäviä.

Aika ja Paikka

Projektin nopeatempoinen tekeminen oli miellyttävää, sillä työ edistyi jatkuvasti ja helpon tuntuisesti. Päivittäisyys oli minulle sopiva työtapana. Tykkään intensiivisistä työryhmissä. Isompien projektien läpi vieminen voi käydä raskaaksi, jos työn pystyy jättämään ensi viikkoon tai ”sitten kun on aikaa”, niin usein sitä sopivaa aikaa, flow-tilaa ja motivaatiota saa odotella pitkän tovin.

Viitaten ylempään huomioon tarkemman rajoituksen eduista, myös ajalla olisi voinut tehdä tarkempia konseptuaalisia rajoituksia, kuten tiettyyn kellonaikaan piirtäminen. ”Missä olen joka päivä kello 17:00 ja mitä siellä tapahtuu?” Olisin voinut myös rajata ajalla tekemistäni, kuten, että piirrän jokaisen kuvan yhdessä minuutissa tai tunnissa. Näin aikarajausta olisi vaikuttanut visuaaliseen lopputulokseen ja työn metodi olisi enemmän näkyvässä työssä.

Siinä, että paikkojen arpominen ei toiminut, on sekä hyvät ja huonot puolensa. Hyvä puoli

on se, että itsevalitut paikat toimivat osana omaa kerrontaani. Nämä olivat minun valintojani ja kertovat roolistani matkalla. Olen turisti, joten luonnollisesti käyn puistoissa, näköalapaikoilla ja kahviloissa. Kenties olisi ollut menetelmällisesti kiinnostavampaa arpoa piirtämissijainteja, jotta tulisi käytyä enemmän oudommissakin paikoissa. Huonolla puolella viittaa siihen, että valitsemani paikat olivat toisinaan tylsiä ja toisiaan toistavia. Valitsin paljon julkisia tiloja ja puistoja, jonne on helppo asettautua kaikessa rauhassa piirtämään. Samoin kuin säveltäjä John Cage halusi sattumalla irti omista mieletymyksistään sävellystyössä, olisi paikkojen arvonta estänyt minua valitsemasta kaikista ilmeisimpiä ja helpoimpia sijainteja (Klintberg 2006, 55).

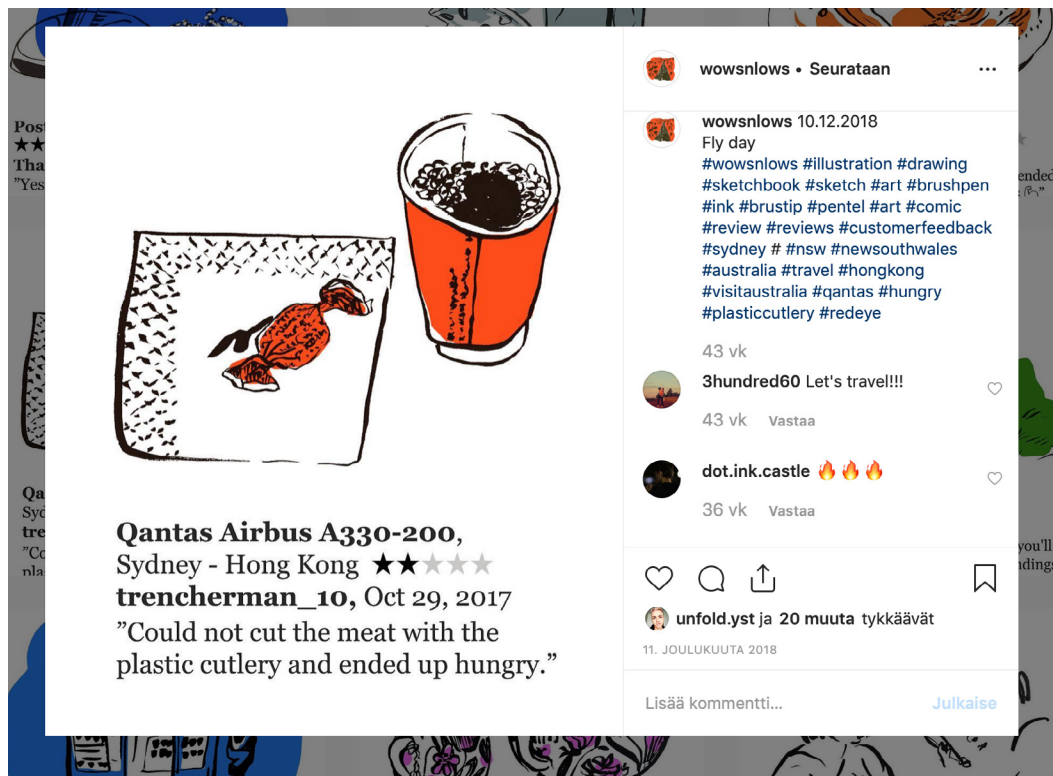
Matka oli hyvä raja-ajan ja paikan kannalta. Se oli looginen, siten että siinä oli alku ja loppu kuten projekteissa ja tarinoissa kuuluukin olla. Olen osin sitä mieltä, että projektin olisi pitänyt loppua matkan päätyttyä, jotta se olisi konseptuaalisesti eheämpi ”matkapäiväkirja”. Tekijänä ja taiteellisen tutkimuksen näkökulmas- ta olen kuitenkin tyytyväinen, että pääsin vertailemaan menetelmän toimivuutta matkalla ja kotona. Suomessa huomasin, ettei tämä menetelmä toimi arjessa. Se ei ollut enää kiinnostavaa, eikä ollut sujuva osa päivänkulkua. Toisaalta suomenkieli ja paikallisuus ovat myös hyviä kerronnan elementtejä ja muuntelemalla tästä menetelmästä voisi saada hyvän kotiympäristöön sopivan kuvituskonseptin. Tällöin näkökulma muuttuisi ulkopuolisuudesta paikallisuudeksi.

Menetelmän seuraaminen sai minut toimimaan siten, että minun tuli kuljettua päivittäin jonnekin menetelmän takia. Tämä tietysti oli luontaista matkan aikana, jolloin todennäköisesti muutenkin kulkisin uudessa ympäristössä etsimässä jotain koettavaa ja nähtävää. Menetelmää voisi kehittää sopivammaksi koti- ja arkiympäristöön, jotta se kannustaisi tutkimaan tuttuakin ympäristöä turistimaisesti. Kotiympäristössä paikkojen arpominen voisi olla kiinnostavaa. Tällöin tulisi käytyä paikoissa, joihin ei muuten lähtisi ja löytää uusia kulmia tuttuun ja arkiseen kotiseutuun. Jos ei halua talvella tarpoa märässä hangessa piirustuslehtiön kanssa, voisi arpoa kohteiksi vaikka lähiseudun ostoskeskuksia tai kulttuuriorganisaatioita, kuten museoita, kirjastoja ja gallerioita.

Julkaisu

Ensisijainen syy julkaista kuvia Instagramissa, oli se, että se on avoin tila työlleni. En halunnut tehdä työtä pöytälaatikkoon tai tehdä siitä pientä vihkosta, jota esitellä tutuille pienessä näyttelytilassa. Julkaiseminen internetissä oli hyvä valinta, sillä nyt sarja on periaatteessa saavutettavissa kaikille, jotka käyttävät internetiä. Tietysti saavutettavuus on eri asia kuin näkyvyys. Vaikka työ on katseltavissa, ei se tarkoita, että se olisi helppo löytää Instagramin loputtomasta kuvatarjonnasta. Työn näkyvyyteen paikallisten kesken olisi voinut kiinnittää enemmän huomiota, sillä sosiaalinen media julkaisualustana mahdollistaa vuorovaikutuksen lukijoiden kanssa. Tästä hyvä esimerkki oli 13.12.2018 tekemäni kollaasi Etu-Vallilan postikonttorista, jossa kommentoitiin: ”Yes, It’s really here. Hidden down at bottom of the car park.” Julkaisun alle eräs ilmeisesti paikallinen asukas kommentoi ”Mun vakio posti, pitää paikkansa (sydän-emoji ja vedet silmissä naurava emoji)”. Parhaimmillaan paikallisten aktiivisuus voisi tuoda uuden tason kuvituksiin, jossa nousisi esiin heidän kokemuksia samoista paikoista. Tämä voisi olla helpompaa saavuttaa kotoa käsin tehdessä, sillä paikallisia ihmisiä on helpompi saavuttaa, kun olen paikallinen itsekin ja tiedän kuinka täällä käytetään sosiaalista mediaa. Toistaiseksi töitani kävi kommentoimassa lähinnä oma äitini, joka käytti kommenttikenttää usein henkilökohtaisten terveisten lähettämiseen.

Päivittäinen julkaiseminen internetissä oli hyvä valinta. Kuvitukset ovat reaaliaikaisia matkapäiväkirjamaisia merkintöjä. Pidän siitä välittömyydestä, että kun ne ovat kerran julkaistu, niin ne



ovat siellä. Instagramin aineettomuus ja monipuoliset käyttätarkoitukset madaltavat myös julkaisukynnystä. En joudu käyttämään rahaa ja aikaani lehden tai kirjan painamiseen, joten voin melko vapaamielisesti julkaista töitä muutaman napin painalluksella. Olen yksi tuhansista käyttäjistä, jotka julkaisevat päivittäin kaiken tasoisia kuvia kasvoistaan, lemmikeistään, ruoastaan ja projekteistaan. Ihmiset käyttävät palvelua yksityishenkilöinä ja ammattilaisina ja välillä molempina. Sosiaalisen mediassa on luontevaa, että myös ammattilaisten sisältö voi olla vaikkapa nopea otos luonnoksesta, hiotun portfoliosisällön sijasta. Julkaisemiani töitä ei voi poistaa ja tehdä uusiksi ja hioa, ilman, että ne menettäisivät menetelmällisen luonteensa. Kaikki kuvat eivät ole onnistuneimpia, mutta ne ovat osa sarjaa ja dokumentteja menetelmän toiminnasta. Instagram mahdollisti päivittäisen julkaisemisen. Näin kuvituksissa korostui se, että ne ovat yksittäin luettavia itsenäisiä kollaaseja.

Kieli

Käänsin jonkin verran kommentteja suomesta englanniksi. Käännettyinä kielen ilmaisuvoima kärsi, mutta perustelin sen siten, että suurin osa arvosteluista tulisi olemaan englanniksi, joten työn tulisi olla kokonaan sillä kielellä. Englanti on maailmankieli, jolla voi saavuttaa enemmän lukijoita kuin suomen kielellä. Tein projektia englanninkielisestä maasta käsin ja ajattelin englanninkielisen väestön kavahtavan outoa eksoottista suomenkielistä sisältöä. Jatkassani projektia Suomessa kaksi viikkoa löysin valmiiksi englanninkielisiä arvosteluja, mutta myös käänsin muutamia suomeksi. Lopulta päätin olla kääntämättä kommentteja, jotta niiden persoonalliset sanavalinnat ja suomenkielen rikas ilmaisu säilyisivät.

Kuva 36. Wows & Lows -julkaisun näkymä selaimessa. Kollaasin viereen nousevat sosiaalisen median reaktiot ja kommentointi.

Mitä kehittäisin?

Visuaalista puolta olisi pitänyt suunnitella paremmin etukäteen. Olisin voinut määritellä kolmesta neljään väriä tehosteeksi ja käyttää niitä läpi projektin. Nyt sarjassa on liikaa värejä ja niillä kokeilua. Joidenkin kuvien osalta olen mielestäni sabotoinut kollaasin huonoilla värivalinnoilla, kuten 11.11.2018 Broken Hillin hautausmaa-kuvan. Lisäksi menetelmää olisi voinut tuoda enemmän näkyväksi. Tarkoitan tällä sitä, että työn konsepti ja sen suhde työprosessiin tulisi helposti esiin ilman selittelyjä. Olisin voinut visuaalisilla ratkaisuilla tuoda selkeämmin esiin kahden eri lähteen alkuperän vaikkapa kirjoittamalla käsin kuviin päivämäärät. Näin kuvitukset vertautuisivat kommentteihin paremmin arvosteluista erillisinä havaintoina. Lisäksi arvostelut olisi voinut esittää esimerkiksi kuvakaappauksina, jolloin niistä olisi näkynyt selkeästi mistä lähteestä ne ovat.

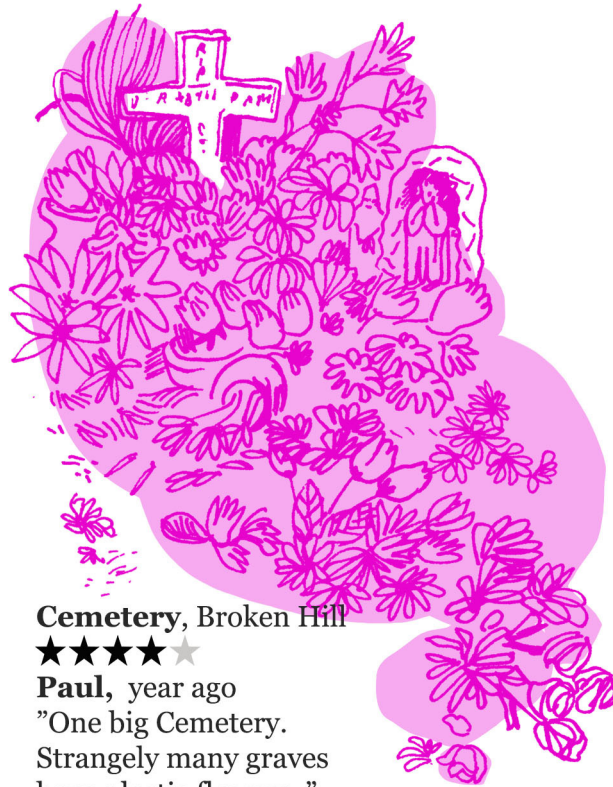
Menetelmässäni sattuma ei päässyt kaikkiin oikeuksiinsa. Tämä johtui, siitä etten suunnitteluvaiheessa ollut miettinyt sattumaa ja sen mekanismeja kovinkaan syvällisesti. Tiesin, että olen kiinnostunut arpomisesta ja yllätyksellisyydestä, mutten silloin vielä ottanut asiakseni korostaa sattumaa menetelmässä. Jättäessäni paikkojen arvonnin pois matkan aikana, sattuman rooli supistui. Lähinnä sattumaa oli valmiin materiaalin löytäminen ja käyttäminen. Jälkeenpäin mietittynä oli harmillista luopua arvontaan perustuvasta sattumasta, sillä uskon, että siinä olisi ollut hyviä etuja työskentelyn kannalta. Kuten totesin, arvonta olisi saanut minut käymään monipuolisemmin erilaisissa paikoissa. Sattuma voisi myös kohdistua esimerkiksi piirroskohteiden valintaan, kuten esimerkiksi siihen, että piirtää joka päivä näkymän ikkunasta tai piirtää ainoastaan punaisia asioita.

Olisin halunnut lisää komiikkaa kerrontaani. Toisinaan onnistuin löytämään kiinnostavia sekä hauskoja kuvattavia ja rinnastuksia, mutta mielestäni lopputulos jäi sävyltään hieman vaisuksi. Keskityin liian vähän sisältöjen hiomiseen enkä juuri miettinyt miten ne voisivat olla parempia, sillä keskityin vain noudattamaan menetelmää. Tavoite ilkkurisesta absurdismista ei toteutunut, mutta sitä voisi parantaa muuttamalla menetelmän fokusta vaikka rinnastamisessa. Voisin miettiä, kuinka tuoda enemmän esille vaikka ristiriitaisuuksia rinnastuksissa, outoja pareja, jotka vahvemmin vaikuttaisivat toisiinsa. Tämä voisi syntyä esimerkiksi valitsemalla arvosteluista aina joko positiivisin tai negatiivisin.

Olenko tyytyväinen?

Olen iloinen, että tutustuin menetelmällisyyteen ja selvitin, mitä kaikkea se tarkoittaa ja millaisia etuja siitä on luovassa työssä. Minulla ei ollut ilmiöstä juurikaan aiempaa tietoa eikä kokemusta. Alkuun en edes osannut yhdistää termiä siihen, mitä olin tekemässä. Olen tyytyväinen, että ratkaisin kysymyksen siitä, kuinka tehdä kerrontaa suunnittelematta ennalta läpikotaisin tarinaa ja visuaalista toteutusta. Onnistuin luomaan itselleni tarinankerronnan menetelmän, jonka avulla työ on spontaania ja yllätyksellistä. Kehitin itselleni työprosessin, joka pitää minut motivoituneena ja uteliaana.

Kuten yllä tuon esiin, huomasin projektin edetessä, että menetelmässä on kehittämisen varaa. Menetelmässä oli kuitenkin myös monia hyviä elementtejä. Matka oli onnistunut rajaus projektille, sillä siten työssä oli looginen alku ja loppu sekä matkapäiväkirjamainen tarina. Internetin arvostelujen käyttö oli hyvä valinta, sillä arvostelut sopivat rooliini turistina ja pääsin helposti ja nopeasti käsiksi muiden ihmisen kokemuksiin ja havaintoihin. Sosiaalisen median käyttö julkaisuna

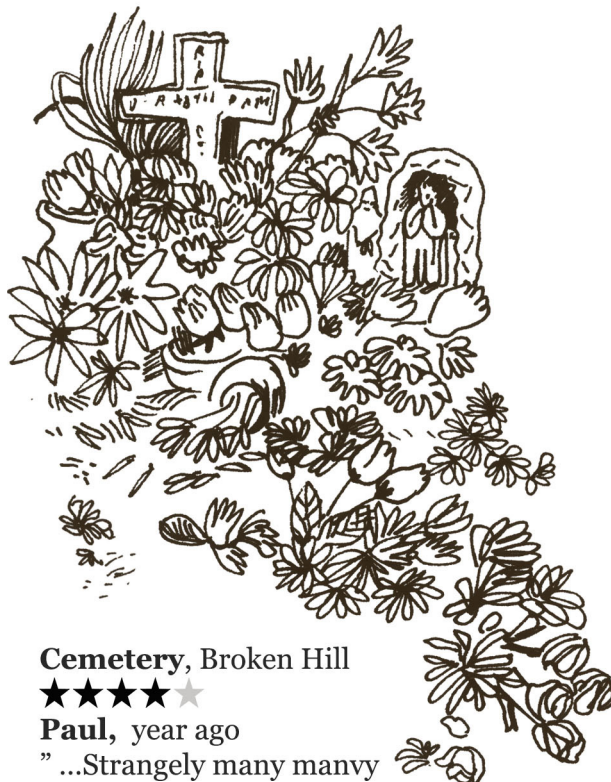


Cemetery, Broken Hill

★★★★★

Paul, year ago

"One big Cemetery.
Strangely many graves
have plastic flowers."



Cemetery, Broken Hill

★★★★★

Paul, year ago

"...Strangely many many
graves have plastic flowers."

Kuva 37. Broken Hill cemetery väritettynä

Kuva 38. Broken Hill cemetery ilman värejä

ja julkaisujen päivittäisyys olivat myös toimiva valinta tälle projektille. Se mahdollisti reaaliaikaisen matkapäiväkirjan pidon ja mahdollisuuden löytää yleisöä, joita käsittelemäni paikat kiinnostavat.

Kokonaisuudessaan olen tyytyväinen tähän tutkimusprojektiin. Wows & Lows ei ole kaikista viimeistellyn ja näyttävän projektini, mutta ensimmäiseksi menetelmälliseksi projektiksi se sujui hyvin. Tärkeintä projektissa on ollut se kuinka paljon olen oppinut menetelmän ja sattuman käytön mahdollisuuksista ja eduista. Olen oppinut kehittämään itseäni kannustavia työtapoja, joissa aktiivinen ajattelu ja ideointi voi tapahtua tehdessä eikä suunnitellessa. Olen oppinut analysoimaan omaa menetelmääni ja miettimään kuinka sitä voi vastaisuudessa kehittää. Tiedän nyt eri tapoja, kuinka menetelmän rajoituksilla voin vaikuttaa esimerkiksi visuaalisuuteen, kerrontaan tai komiikkaan saadakseni paremman lopputuloksen.

Havainnotja sattumasta

Menetelmän suunnittelun ja taustatutkimuksen myötä selvisi, että sattuman voi suunnitella. Vaikka sattuma on tapahtumana arvaamaton ja kontrolloimaton ja rinnastetaan usein virheeseen, niin se voidaan myös ottaa käyttöön tarkoituksella ja suunnitelmallisesti. Sattuma suunnitellaan asettamalla kysymys, jonka haluaa sattuman ratkaisevan ja suunnittelemalla tavan, jolla kysymys ratkaistaan. Taustoittaessani sattuman käyttöä suunnitelmallisesti erottelin inhimillisen ja mekaanisen sattuman toisistaan. Käytän taustana hallintotieteiden tohtorin Jukka Helttulan (2015, 24-25) ajatusta tyyppillä sattuma inhimilliseen sattumaan ja satunnaisuuteen kuten nopan heittoon. Helttula erottelee tapahtumat ennakoitavuuden mukaan, pitäen inhimilliseen toimintaan perustuvia sattumia kaoottisempina ja siten ”oikeina” sattumina. Totean, ettei sattuman ennakoitavuus ole menetelmällisessä käytössä merkityksellistä. Olennaista on se, että tekijä ulkoistaa ratkaisun oman tietoisien päätöksentekonsa ulkopuolelle. Tekijä itse arvioi millaisesta sattumasta on eniten hyötyä hänelle, inhimillisestä vai mekaanisesta. Pidän kuitenkin sattuman suunnittelun kannalta Helttulan jaottelua hyödyllisenä.

Mekaaninen sattuma suunnitellaan asettamalla kysymys-vastaus-logiikka, jossa sattuma tapahtuu jonkun mekanismin, kuten loton avulla. Tällaisessa menetelmässä sattuma on helppo paikallistaa, esimerkiksi nopan heittoon ja tapahtuma on voidaan toisintaa samanlaisena. Kuvataiteilija Jari Jula (2017, 12) käyttää mekaanisesta sattumasta termiä ”sattumahaavi”, jolla hän viittaa sattumiin, joita ohjataan systeemeillä, kuten peleillä ja algoritmeilla. Esimerkiksi Fluxus-taiteilija Robert Bozzin menetelmässä, jossa performanssin tapahtumat arvottiin noppaa heittäen, käytettiin mekaanista sattumaa (s.14).

Inhimillisessä sattumassa ratkaisu ei synny ihmisen ulkopuolisesta systeemistä kuten pelistä, vaan sattuma liittyy ihmisen toimintaan. Hyviä esimerkkejä inhimillisestä sattumasta ovat erilaiset tekemistä rajoittavat metodit, kuten surrealistien ihana raato tai Antti Kyrön Väärän käden muotokuvat. Luen mukaan inhimilliseen satumaan myös valmiin materiaalin käytön, kuten omassa menetelmässäni internetistä löytyvien arvostelujen käytön. Lopputulosta ei arvota mekaanisesti vaihtoehtoista ”X vai Y”, mutta sattuma määrittelee minkälainen kokonaisuus ihanasta raadosta tulee, miltä harjaantumaton piirtojälki näyttää ja mitä ihmiset kirjoittavat arvosteluihin. Kuten mekaanisessa sattumassa, myös inhimillisen sattuman käytössä pääosassa on kontrollista luopuminen. Inhimillinen sattuma eroaa mekaanisesta usein siten, että lopputulosten määrä on ääretön ja vaikeasti toistettavissa, sillä ihmisen toiminta on niin vaikeasti ennakoitavaa. Omassa menetelmässäni pääosassa on inhimillinen sattuma, mutta ellen olisi luopunut paikkojen arvonnasta, olisi siinä rinnalla myös mekaaninen sattuma. Olisi ollut kiinnostavaa vertailla näiden kahden toimintaa menetelmässä.

Sattuma toi tekemiseen jännitystä ja iloa. Se, millainen rinnastus kuvasta ja tekstistä tuli, oli joka päivä yllätys. Tämä piti tekemisen kiinnostavana alusta loppuun. En kertaakaan matkan aikana harkinnut, että josko jättäisin tämän huomiseen, sillä olin utelias näkemään minkälainen lopputulos syntyy. Koska minulla ei ollut selkeää visiota siitä, millainen kuvituksen tai kollaasin tulisi olla, työskentelystä ei tullut suorittamista. Työssä säilyi leikkimielisyys ja kokeilevuus. Pidän näitä erittäin tärkeinä motivoijina luovassa työskentelyssä. Sattumasta oli iloa myös silloin, kun sen avulla löytyi kiinnostavia ja onnistuneita yhteyksiä kuvien ja tekstin välillä. Samaistun siis ilmiöön, mistä kuvataiteilija Jari Jula puhuu väitöskirjassaan (2017, 94,95). Hän kuvailee sattuman olevan taiteilijalle keino työskennellä tuntemattoman kanssa ja taiteilija kokee mielihyvää löytäessään siitä jotain merkityksellistä. Sattuman avulla voi löytää uusia asioita ja löytäminen tuo iloa tekemiseen.

Jula sanoo sattuman olevan tuntemattoman kanssa työskentelyä. Olen kokenut työskennellessäni sattuman kanssa, että kyse on myös itsensä ulkopuolisen kanssa työskentelystä. ”Tunte-matonta” minulle oli se, etten tiennyt tarkalleen millaisia töitä ja rinnastuksia tulisin tekemään. Ulkopuolisuus, oli minulle sitä, että annan osan päätöksen teosta pois hallinnastani. Sattuma valitsee puolestani ja näin ratkaisut tulevat itseni ulkopuolelta. Päätin käyttää nettiarvosteluja, juuri siksi, että niiden sisältö ei ollut omissa käsissäni. Jos olisin pitäytynyt paikkojen arvonnassa, olisi projektin sisällössä ollut vielä enemmän ulkopuolista vaikutusta.

Sattuma siis rajoittaa tekijän kontrollia. Sattumaa käytettäessä, ei tekijä voi päättää kaikesta. Tietyn valinnan sijasta, tekijän vastuulla onkin asettaa ne kysymykset, jotka sattuma ratkaisee. Luopumalla kontrollista voi löytää uusia ideoita, aiheita ja toimintamalleja omien tietojensa ulkopuolelta. Näin toimi säveltäjä John Cage, jonka motiivi oli käyttää sattumaa välttääkseen omien mieltymystensä vaikutusta sävellystyöhön (Klintberg 2006, 55). Kontrollista luopuminen ei tarkoita passiivisuutta, sillä tekijä voi kontrolloida sattuman ja omien valintojen määrää suunnitellessaan työprosessia. Menetelmää suunnitellessa valitaan kuinka paljon oma tekeminen ohjautuu sattuman avulla ja kuinka paljon prosessiin jää omien valintojen tekemistä. Tekijän ei tarvitse olla sivusta-seuraaja, vaan omien valintojen kautta voi määritellä kontrollin ja kontrolloimattoman suhteen työprosessissa, oli kyse sitten musiikista, maalaustaiteesta tai mistä tahansa luovasta työstä. Itse en halunnut irrottautua kaikista aktiivisista valinnoista ja seurata täysin mekaanista sattumamenetelmää. Halusin kuitenkin osin käyttää sattumaa, jotta työprosessi pysyisi yllätyksellisenä ja jotta voisin työskennellä itseni ulkopuolisten vaikuttajien kanssa.

Luovia tekijöitä on monenlaisia eivätkä kaikki työskentele samoilla tavoilla tai ainakaan nauti samoista työtavoista. Ilmeinen seikka, joka liittyy sattuman kanssa työskentelyyn, on se, että tekijän tulee kestää epävarmuutta ja sitä, ettei voi itse määritellä kaikkia valintoja. Henkilökohtaisesti pidän siitä, että työskentely pystyy yllättämään ja prosessin kautta löytyy uusia ideoita ja suunnittele-mattomia lopputuloksia. On kuitenkin ihmisiä, jotka eivät mielellään luovu luovassa prosessissa kontrollista, vaan haluavat olla täydessä hallinnassa ja vaikkapa suunnitella lopputuloksen etukäteen mahdollisimman tarkasti. Tein huomion, joka koskee sattumaan liitettyjä arvostuksia ja käsityksiä. Esitän, että sattuman käyttöön liittyy ennakkoasenteita muun muassa passiivisuudesta ja epäammattitaidosta. Sattumaa voidaan pitää viitsimättömyytenä tehdä omia valintoja. Sen lisäksi sattumaa rinnastetaan usein virheeseen, kuten Harri Kalha luonnehtiessaan Toini Muonan teoksia (s.22). Huomaan ennakkoasenteen itsessäniikin, sillä aiemmin stereotypiani sattuman käytöstä taiteessa oli se, että mustetta tiputetaan märälle akvarellipaperille ja katsotaan sivusta kuinka muste leviää lätkäkköön ja paperin kuidut värjäytyvät epätasaisesti muodostaen itsekseen kauniita kuvioita. Tähän liittyy arvottava ajatus siitä, että jos ei kontrolloi omaa tekemistään ja jälkeään se johtuu siitä, ettei osaa. Olen aiheeseen paneutuessani päivittänyt näitä käsityksiä. Sattuma on työkalu siinä

missä muutkin, ja sitä voi käyttää harkiten ja merkityksellisesti.

Toistaalta sattumaan liittyy myös positiivisia arvostuksia. Muotoilija Joseph Frank (1885–1967) ylisti sattumaan liittyvää estetiikkaa. Tulkintani on, että hän näki yhtäläisyyksiä inhimillisen toiminnan ja sattuman välillä. Ihmisten omat valinnat ja mieltymykset ovat ikään kuin sattumien summa, joista löytyy yllättäviä ja ennakoimattomia yhdistelmiä ja ratkaisuita. Frank korosti ihmisten yksilöllisyyttä ja omia valintoja trendien ja ohjeiden sijasta. Hän piti yksilöllisten valintojen luomaa sattumallisuutta esteettisenä päämääränä ja vei ajatuksen niin pitkälle, että kodin jopa tuleekin näyttää siltä, että huonekalut ja esineet ovat sattumalta asetettu niille sijoilleen. (Yleisradio, 28.5.2018.) Vaikka Frankin oma suunnitteluprosessi oli hallittu, hän arvosti sattuman liitettyä estetiikkaa ja yksilöllisyyttä. Hänen ajatuksistaan tulee esiin, että sattuman avulla löytyy yllättäviä, merkityksellisiä ja kiinnostavia yhteentörmäyksiä. Hän esimerkiksi kuvailee New Yorkin kaupunkia viihtyisäksi elintilaksi, sillä siellä näkee monia päällekkäisiä kerroksia, jotka eivät välttämättä kuulu yhteen, mutta luovat yllättäen kiinnostavaa kaupunkitilaa. Kerrostumat ja sattumat ovat ikäänkuin luontaisia ihmisen elinympäristössä, eikä hallittu yhdenmukaisuus. (Bergquist, 2016, 16)

Kuinka sattuma ja menetelmällisyys sopivat soveltavaan taiteeseen?

Sattuman käyttöä tulee miettiä projektin näkökulmasta. Miksi siinä olisi tärkeää käyttää sattumaa ja mitä sillä saavutetaan? Sopiiko esimerkiksi yllätyksellisyys, vaihtelu tai pelillisyyds kyseiseen projektiin ja tilaajan toiveisiin? Usein esimerkiksi sarjatuotetuilta esineiltä odotetaan tasalaatuisuutta. Jos nettikaupassa myydään julisteita, odotus on, että kaikki printit ovat samanlaisia kuin mallikuvassa. Ellei tuotteen konseptiin kuulu uniikkisuus, ei sattumaa kannata käyttää osana valmistusmenetelmää. Kuitenkin sattuman voi sijoittaa ja mitoittaa monella tapaa. Se voi olla myös osa tuotteen suunnittelua, pakkausta tai markkinointia. Uuden ideointi ja vanhoilta urilta itsensä kampeaminen on todennäköisesti yleisin sattuman käyttötapo luovassa työssä. Ainakin itse olen usein törmännyt moniin niin sanottuihin lämmittelyharjoituksiin, joissa sattuman avulla koitetaan saada esimerkiksi rentoutettua omaa piirrosjälkeä tai mielikuvituksen käyttöä. Yksi esimerkki on täyttää paperi nopealla yhtenäisellä piirtojäljellä ja katsoa nouseeko satunnaisten viivojen lomasta esiin hahmoja tai muuta esittävää. Ajatuksena on, että päämäärättömyydellä ja isoilla nopeilla liikkeillä piirtäjä irrottautuu totutusta kontrollista ja verryttelee motoriikkaansa ja ilmaisuaan. Improvisaatio on yleinen metodi myös esittävän taiteen kentällä, niin harjoituksena kuin esitysmuotona.

Entä jos asiakas onkin kiinnostunut luovasta prosessista? Silloin se miten työ on tehty, esimerkiksi sattuman avulla, voi olla syy miksi työ tilataan. Lehtikuvitusten tilaajana ja tekijänä toiminut graafikko-kuvittaja Antti Kyrö (2019) arvelee, ettei sattumalle ole tilaa lehtikuvituksessa sisällöllisesti, sillä kuvan tulee yleensä olla selkeästi yhteydessä kuvitettavaan aiheeseen. Ymmärrän, että asiakastöissä esimerkiksi ennakoimattomuus ei ole suuri myyntivaltti. Esitän, kenties sinisilmäisesti, että myös sattuman ja menetelmän avulla tehdyille kuvituksille voi löytyä paikkansa. Menetelmä ja sattuma voivat kommentoida suoraan kuvitettavaa aihetta, ja näin olla konseptuaalisesti kiinnostavia. Esimerkiksi kulottamista käsittelevän artikkelin kuvitus voisi olla kiinnostavaa toteuttaa polttamalla paperia tai käyttämällä hiiliä. Sattumaa taas voisi soveltaa samalla tavalla kuin presidentti Sauli Niinistön muotokuva tehtiin vuonna 2018 sadan taitelijan yhteistyönä. Niinistön rintakuva jaettiin sataan saman kokoiseen palaseen ja jokainen taiteilija muokkasi oman palansa. Lopuksi palaset liitettiin takaisin yhteen kokonaiseksi muotokuvaksi. Teokseen osallistunut taidemaalari Olli Piippo kertoo, etteivät taiteilijat keskustelleet keskenään, mitä tulisivat tekemään ja lopputulos oli yllätys taiteilijoille itselleenkin (Yleisradio, 4.5.2018). Menetelmässä on sama periaate kuin surrea-

listien ”ihanassa raadossa”. Useamman tekijän kädenjälki ja ideat yhdistyvät toisiinsa ja lopputulos on sattuma, sillä osat on tehty tietämättä muiden tekemisestä. Tällä yhteisöllisellä menetelmällä voisi tehdä kuvituksen esimerkiksi koulukiusaamista käsittelevään artikkeliin kuvittaen kiusaamista yhdessä koululaisryhmän kanssa. Muun muassa tällaisissa kollaasitekniikoissa sattuma voi olla erottamaton osa lopputulosta, jolloin vastaavaa kuvitusta ei saa käyttämättä sitä.



Kuva 39. Sauli Niinistön muotokuva, 2018

Hyvin aseteltuna, sattuma voi luoda projektille konseptin, samalla tavoin kuin totesin menetelmien sääntöjen tukevan konseptuaalisuutta. Sattuma voidaan asettaa niin, että se on huomion keskipiste, joka herättää yleisön mielenkiinnon. Antti Kyrö (2019) mainistaa ”väääräkätisyyden” toimivan kuriositeettina, jonka avulla projektia voi myydä ihmisille. Sattumaan liittyy usein yllätyksen elementti, jonka avulla on helppo herättää mielenkiintoa: ”Miten improvisaatio onnistuu? Mikä on seuraava yllätys?”

Sattumalla voidaan yksilöllistää sarjatuotantoa. Esineiden sarjatuotannossa piensarjoja voidaan valmistaa käsin, jolloin inhimillisestä toiminnasta koituu sattumia. Teollisen tuotannon yksitoikkoisuuden vierastus ja yksilöllisyyden arvostus näkyi muun muassa modernistien käsityön ja materiaalituntemuksen arvostuksessa (Kalha 2013, 159). Epätäydellisyys on uniikkiutta. Sattumalla voidaan yksilöllistää tuotteita myös ilman käsityötä. Kuten toin esille sattuman varassa luovalla alalla- kappaleessa (s.17) Penny-rullalautafirman, joka valmistaa ”marmorointi”-menetelmällä muovilautoja. Yritys sekoittaa tehtaalla lautamuotteihin eri värisiä muovimassoja, jotka sekoittuvat joka kerta sattumanvaraisesti uniikkeiksi kuvioiksi laudan pintaan.

Tällä hetkellä Wows & Lows -projekti sijoittuu enemmän vapaan taiteen kentälle kuin soveltavalle. Tein sen itseäni varten miettimättä kuvitellun tilaajan mielipiteitä tai tarpeita. Jos minua pyydetäisiin tekemään samalla menetelmällä projekti, minun täytyisi uudelleen säätää menetelmää tilaajan ajatellen. Kuvitellaan, että Helsingin kaupunki haluaisi sosiaalisen median kamppanjan, jossa tällä menetelmällä käyn tutustumassa Helsingin turistikohteisiin. Ensiksi tulisi selvittää mikä tavoite kaupungilla on. Onko se tuoda esille, että heitä kiinnostaa kulttuuri- ja taideyhteistyö tai promotoida nähtävyyksiä, vaiko molemmat. Kävisin menetelmän säännöt lävitse, mikä on kiinnostavaa kuvattavaa, miten valikoin paikat ja arvostelut. Paikkojen arpomiseen ei olisi syytä, jos asiakkaalla olisi siitä jo toive kuten tunnetut tai tuntemattomat kohteet Helsingissä. Kenties kiinnostavaa olisi kuvata kohteissa vierailevia ihmisiä. Entä olisiko arvostelujen valinnassa tähdätkävä komiikkaan vai haluaisiko tilaaja, että keskityn esimerkiksi positiivisiin arvosteluihin. Projektille tulisi miettiä myös uusi jaksotus, kuten yksi julkaisu kerran viikossa tietyn ajanjakson verran. En näe estettä sille, etteikö tätä menetelmää tai muita vastaavia menetelmällisiä projekteja voisi soveltaa tilaustyöksi.

6 Päätelmät

Tässä taiteellisessa tutkimuksessa suunnittelin menetelmän kuvalliseen tarinankerrontaan ja toteutin sillä kuvitusarjan Wows & Lows. Selvitin kuinka menetelmällinen työskentely ja määrittelytietoinen sattuman tavoittelu sopivat luovalle alalle. Tutkin miten suunnitella sattuma osaksi menetelmää ja mitä hyötyä sattumasta on luovassa työssä. Taiteellinen tutkimus perustuu oman työskentelyni havaintoihin, arvioimiseen ja taustatutkimukseen.

Menetelmällisyys sopii luovalle alalle ja siitä on useita hyötyjä työskentelyssä. Menetelmä ensinnäkin helpottaa työntekoa. Selkeät ohjeet auttavat aloittamaan työskentelyn sekä saattamaan loppuun sen minkä aloittaa. Toinen hyöty on, että menetelmän rajauksilla, kuten säännöillä voi luoda työlle konseptin. Toisin sanoen työn tekotapa, kuten ”ilman käsiä piirtäminen”, voi luoda projektille konseptin. Tämä toteutuu hyvin menetelmissä, joissa on yksi pääosassa oleva rajaus, jonka noudattaminen on merkityksellistä työn sisällölle ja teemoille. Omassa menetelmässäni ei ollut yhtä selkeitä pääsääntöjä vaan pikemminkin useamman rajauksen vyyhti. Piirrän havainnosta kuvituksia, jotka rinnastan samoja paikkoja käsitteleviin arvosteluihin, jotka kerään internetistä ja kaikki tämä tapahtuu päivittäisjulkaisuna viisivuorokkoisen matkan aikana. Tämä polveileva kuvaus osoittaa, että tärkeitä rajoituksia oli monia eikä niistä nouse esille yhtä pääsääntöä. Esitän, että yksi selkeä pääsääntö auttaa rakentamaan työlle selkeän konseptin.

Sattuma tuo tekemiseen iloa. Sattumaa käyttäen voi löytää itselle uusia ja epätyypillisiä ideoita ja ratkaisuja. Merkitykselliset, kiinnostavat ja ennestään tuntemattomat löydöt tuovat tekijälle mielihyvää, kuten kuvataiteilija Jari Jula kuvailee suhdettaan sattumaan (2017, 95,136). Wows & Lows -projektissa sattuma toi jännitystä päivittäiseen työskentelyyni. Menetelmässäni lopputulos oli joka päivä arvoitus ja halusin selvittää miten kollaasin osat yhdistyvät ja toimivat yhdessä. Piirtäminen oli vapaata, kokeilevaa ja leikkimielistä, sillä en tähdännyt yhteen valmiiksi suunniteltuun visuaaliseen päämäärään. Pidän uteliaisuutta ja vapautunutta, leikkimielisen kokeilevaa tekemistä erittäin tärkeinä motivoijina ja voimavaroina luovassa työskentelyssä.

Sattuman voi suunnitella asettamalla kysymyksen ja vastauslogiikan. Yhdistin menetelmällisen sattuman jaottelussa hallintotieteiden tohtorin Jukka Helttulan (2015, 24-25) ja kuvataiteilija Jari Julian (2017, 12) esittelemät teoriat sattuman tapahtumisesta ja käytöstä. Helttula jakaa sattuman inhimilliseen toiminnan aiheuttamaan sattumaan ja satunnaisuuksiin kuten nopan heittoon. Jula esittelee termin sattumahaavi, jolla hän viittaa taiteilijoiden sattumamenetelmiin, jotka perustuvat mekaanisiin logiikoihin, kuten algoritmeihin tai arpomiseen. Näiden pohjalta jaoin sattumamenetelmät inhimilliseen sattumaan ja mekaaniseen sattumaan. Mekaaninen sattuma on sattuma, jossa vastaus ratkaistaan jonkun systeemin, kuten loton avulla. Mekaaninen sattuma suunnitellaan asettamalla kysymys kuten ”Mikä suunta” ja sille arvontamekanismi ”Jos sataa: vasen tai jos paistaa: oikea.” Inhimillisessä sattumassa ratkaisu syntyy ihmisen toiminnasta. Hyviä esimerkkejä inhimillisestä sattumasta ovat erilaiset tekemistä rajoittavat menetelmät, kuten ”piirrä katsomatta paperiin”. Vaikkei lopputulosta arvota selkeistä vaihtoehtoista ”X vai Y” niin sattuma määrittää miltä kontrolloimaton piirtojälki näyttää.

Sattumaan liitetään esteettisiä arvoja, kuten yllättävyys ja yksilöllisyys, joita luovassa työssä usein arvostetaan enemmän kuin yllättämättömyyttä, tylsyyttä ja samankaltaisuutta. Muun muassa muotoilija Joseph Frank (1885 –1967) ylisti sattuman estetiikkaa. Hän näki sattuman tuottamien

arkkitehtuuristen kerrostumien tai sattumalta valikoitujen rakkaiden esineiden luovan kiinnostavia ja viihtyisiä elinympäristöjä. Frankin ajatuksista käy ilmi, että sattuman avulla löytyy yllättäviä, merkityksellisiä ja kiinnostavia yhteentörmäyksiä. (Yleisradio, 28.5.2018.)

Menetelmällisyys ja sattuma sopivat soveltavan taiteen kentälle projektikohtaisesti. Sattuman käyttö asiakastyössä herättää kysymyksen, miten ennakoimaton ja yllätyksellinen sopii asiakkaan tarpeisiin. Tulee ottaa huomioon tilaajan tarpeet ja se miten asettelee sattuman menetelmään. Sattuman voi mitoitaa ja sijoittaa monella eri tavalla luovaan työhön. Se voi olla esimerkiksi lämmittely- ja ideointiharjoitus, osa suunnittelua, toteutusta, pakkausta tai markkinointia. Ehdotan, että parhaimmillaan sattuma voi olla menetelmän kohokohta, joka tekee työstä ainutlaatuisen ja syyn miksi se halutaan tilata. Esimerkiksi sarjatuotannossa sattuma voi tehdä esineistä yksilöllisiä. Vaikkapa keraamikko voi dreijata astiasarjan silmämittalla, jolloin jokaisesta esineestä tulee hieman eri mittainen ja muotoinen ja täten uniikki. Toinen esimerkki on kuvitustyö, jossa menetelmä ja sattuma voivat kommentoida suoraan kuvitettavaa aihetta, ja näin olla konseptuaalisesti kiinnostavia. Yhteisöllistä teemaa voidaan kuvittaa yhteisöllisesti tehdyllä kuvituksella, kuten surrealistien ihana raato-menetelmällä, jossa kuvaa piirretään vuorotellen pala palata (Kaitaro, 2001, 100).

Tämän tutkimuksen merkittäviä havainto on se, kuinka paljon sattumasta ja menetelmällisyydestä voi hyötyä luovassa työskentelyssä, niin itsenäisissä taiteellisissa projekteissa kuin tilaajatoissa. Menetelmällisyyden ohjeet auttavat toimimaan ja luomaan konsepteja. Sattuman avulla saa uusia, yllättäviä ideoita, toimintatapoja ja motivaatiota. Oikein aseteltuina menetelmä ja sattuma voivat tehdä tuotteista, kuten esineistä, tai kuvituksista ainutlaatuisia ja olla syy miksi juuri kyseinen työ halutaan tilata. Menetelmällisyyttä ja sattumaa siis kannattaa hyödyntää luovassa työssä jos ne sopivat projektin luonteeseen.

Taiteellinen tutkimus sujui pääpiirteittäin hyvin. Tutkimuskysymykseni tarkentuivat projektin aikana, joten en ollut alusta lähtien suunnitellut menetelmääni sattuman ympärille. Siksi jälkikäteen arvioin, että olisin saanut vielä tarkempia havaintoja sattumasta, jos olisin voinut vertailla menetelmässäni inhimillistä ja mekaanista sattumaa. Oman työn arviointi kävi paikoin hankalaksi, koska työ on välillä niin henkilökohtaista, että sitä on vaikea katsoa ulkopuolisen silmin. Kokonaisuudessaan tutkimus on onnistunut. Suunnittelin itselleni toimivan menetelmän kuvalliselle tarinankerronnalle ja toteutin sillä kuvitusprojektin Wows & Lows. Työskentelyn ja taustatutkimuksen pohjalta pystyn osoittamaan menetelmällisyyden ja sattuman soveltuvan hyvin luovan alan työskentelyyn.

Päätin tutkia menetelmällisyyttä luovalla työssä, jotta löytäisin itseäni kiinnostavia ja motivoivia työskentelyn tapoja. Tämä tavoite täyttyi. Tutustuin ensimmäistä kertaa menetelmällisyyteen ja innostuin mahdollisuudesta käyttää sattumaa suunnitelmallisesti työssäni. Työskentely oli innostavaa ja sekä paikoin haastavaa. Huomasin, että menetelmässäni on kehittämisen varaa, liittyen esimerkiksi visuaalisuuteen ja konseptiin. Tämä oli ensimmäinen menetelmäni ja ensimmäinen sillä toteutettu menetelmällinen projekti, joten on ymmärrettävää, että tämä on kokeilu, eikä portfolion näyttävin työkappale. Suurin anti projektissa on se kuinka paljon olen oppinut menetelmän ja sattuman käytön mahdollisuuksista ja eduista. Olen onnistunut kehittämään itseäni motivoivia työtapoja, joissa aktiivinen ajattelu ja ideointi voi tapahtua tehdessä eikä suunnitellessa. Tutkittuani menetelmällistä työskentelyä ja suunniteltua sattumaa, minulla on nyt ymmärrys, siitä kuinka metodia muokkaamalla voin vaikuttaa esimerkiksi työn konseptiin, visuaalisuuteen tai kerrontaan. Tulevaisuudessa aion käyttää sattumaa menetelmällisesti, jotta työprosessissa säilyy spontaanisuus, uteliaisuus ja leikkimielisyys. Jatkossa haluan hyödyntää menetelmällistä työskentelyä muun muassa konseptien suunnittelussa. Tämän opinnäytteen kirjallisessa osassa kehittelin useita käytännön

esimerkkejä selventääkseni, miten menetelmällisyys voi toimia käytännössä. Näiden esimerkkien keksiminen oli innostavaa ja haluaisinkin päästä testaamaan niitä myös tositilanteessa.

Sattuma ja menetelmällisyys ovat takuulla hyödyllisiä itseni lisäksi myös monille muille. En usko olevani ainoa luovalla alalla, jota peruskoulun jähmeä ideoi ja luonnostelesin -toimintatapa ärsytti tai keneltä nykyisinkin projektin läpikotainen suunnittelu vie ilon lopullisesta toteuttamisesta. Minulle tekeminen on aktiivista ajattelua. Ideoin paremmin, kun saan piirtää ja nähdä piirtojaljet kuin vain kuvitellessa mitä voisin piirtää. Vedenpitävän suunnittelman teko voi tehdä toteuttamisesta suorituksen. Minua tekijänä ei innosta valmiin idean värittäminen ja hiominen. Jos mahdollista, niin toimin improvisoiden ja kokeillen ja pysyn näin uteliaana ja motivoituneena. Ihmisten ei tarvitse toimia yhdellä tietyllä tavalla vaan luova ammattilainen voi kehittää omat tapansa ja omat menetelmänsä. Minäkin tein opinnäytteenä tarinallisen kuvitusprojektin ilman yhtäkään storyboardia ja juonisynopsista. Uskon, että menetelmällisyys ja sattuman suunnittelu ovat monipuolisia ja käyttökelpoisia luovan alan työkaluja moninaiselle tekijäkunnalle.

7 Läheteet

Painamattomat läheteet

Internetläheteet

Academy of American poets, A Brief Guide to OULIPO, 19.9.2004

<https://www.poets.org/poetsorg/text/brief-guide-ouliipo>

Etymonline,

www.etymonline.com/word/method

Finnish Avantgard and Modernism network, Mutta kuka tai mikä oli R. Mutt Duchampin pisuaarissa

<https://finnishavantgardenetwork.com/2018/05/30/mutta-kuka-tai-mika-oli-r-mutt-duchampin-pisuaarissa/>

Grafia Ry, Vuoden Huiput festivaali

<http://festival.vuodenuiput.fi>

Instagram

https://www.instagram.com/age_sex_location/

<https://www.instagram.com/eteisenevaat/>

<https://www.instagram.com/pieruperse/>

Kotimaisten kielten keskuksen kielitoimiston sanakirja (Kotus)

www.kielitoimistonsanakirja.fi/menetelmä

www.kielitoimistonsanakirja.fi/sattuma

Noodi, Aristotelinen dramaturgia, 27.2.2011

<http://oppimateriaali.wikidot.com/aristoteelinen-dramaturgia>

The Guardian, Rubbish jeans: how Levi's is turning plastic into fashion

www.theguardian.com/sustainable-business/rubbish-jeans-levis-plastic-fashion

The Spoonbill Generator, S+7-menetelmägeneraattori

www.spoonbill.org/n+7/

Tieteen termipankki

tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:kollaasi

tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:determinismi

tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:narratiivi

Tate, Art term: Readymade
<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/r/readymade>

Uneton48, lyhytelokuvahaaste 2019
<https://uneton48.com>

Warehouse skateboards, Penny marble skateboards now available, 20.11.2012
www.warehouse skateboards.com/blog/2012/11/20/penny-marble-skateboards-now-available

Yleisradio

17.1.2018. Kansanmusiikkia kansan suusta kansan makuun – Kalevauva.fi nousi monen suosikiksi
<https://yle.fi/uutiset/3-10025442>

4.5.2018. Tältä näyttää presidentti Sauli Niinistön muotokuva
<https://yle.fi/uutiset/3-10190410>

28.5.2018. Ruotsalaisen design-ikonin johtoajatus oli meille taviksille lohdullinen: ”Kaikki ihmiselle rakkaat esineet sopivat yhteen toistensa kanssa”
<https://yle.fi/uutiset/3-10225975>

Kaikki internetlähteet tarkastettu 10.10.2019

Luennot

Retulainen Anna, Contemporary Drawing, Aalto-yliopisto, 2014

Haastattelut

Antti Kyrö, sähköpostihaastattelu, 31.3.2019

Painetut lähteet

Kirjallisuus

Aarnio, E. & Nyberg, P. (toim.). 2012. Tosi kyseessä = Reality bites - Dokumentti nykyaikaisessa = Document in contemporary art. Helsinki: Kiasma

Baumgartner, S. 2015. Virhe abstraktissa maalauksessa. Tekijän paikka maalauksen rakenteessa. Helsinki: Taideyliopiston Kuvataideakatemia.

Bergquist, M. 2016. Accidentalism - Josef Frank. Birkhauser.

Colomina, B & Kalha, H. & Karjalainen, T. & Niskanen, A. & Woodham, J. 2017. Modernia elämää! Suomalainen modernismi ja kansainvälisyys. Helsinki: Parvus.

Friedman, K. & Smith & Sawchyn. 2002. The Fluxus Performance Workbook. Trondheim: Editions Conz.

Helttula, J. 2015. Sattuma yhteiskuntaa muokkaavana voimana - Tutkimus sattumien synnystä,

olemuksesta ja vaikutuksesta. Tampere: Hallinnon tutkimuksen seura.

Jula, J. 2018. Sattuma taiteen tapahtumisen välineenä. Helsinki: Aalto ARTS Books.

Kahla, H. 2013. Muodon vuoksi, Lasin ja keramiikan klassikot. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Kaitaro, T. 2001. Runous, raivo, rakkaus. Johdatus surrealismiin. Gaudeamus

Klintberg, B. 2006. Svensk fluxus = Swedish fluxus. Rönnells Antikvariat

Varto, J. 2017. Taiteellinen tukimus– Mitä se on? Kuka sitä tekee? Miksi? Helsinki: Aalto ARTS Books.

Kuvalähteet

1. Wow & Lows -projekti 10.11.2018
2. Kati Rapia, 2016. Käsi keittiössä. Helsinki: Napa Agency.
www.napa-agency.fi/kuvittaja/kasi-keittiossa/
3. Max Ernst, The Conjugal Diamonds, 1926
www.moma.org/collection/works/94249
4. Marcel Duchampin suihkulähde, 1917
www.openculture.com/2018/07/the-iconic-urinal-work-of-art-fountain-wasnt-created-by-marcel-duchamp.html
5. AgeSexLocation, 2019, www.instagram.com/p/BqLGOJPapf/
6. Pieruperse, 2019, www.instagram.com/p/B1dvcaUIJ2e/
7. Eteisen eväät, 2019, www.instagram.com/p/B2jAesghyTG/
8. Ihana raato, Man Ray (Emmanuel Radnitzky), Joan Miró, Yves Tanguy, and Max Morise, Exquisite Corpse, 1928. © 2018 Man Ray Trust / Artists Rights Society (ARS), New York / ADA GP, Paris. © 2018 Sucessió Miró / Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris. Courtesy of the Art Institute of Chicago.
www.artsy.net/article/artsy-editorial-explaining-exquisite-corpse-surrealist-drawing-game-die
9. John Cagen muistiinpanot, www.musicainformatica.org/resources/photostory-4-hp-schd.php
10. Ben Voutier, Postman's choice, www.moma.org/collection/works/131285
11. Penny skeittilauta, fi.pinterest.com/pin/463167142897352696/
12. Antti Kyrön Väärän käden muotokuva, 2019
13. Joseph Frank kuvattuna, www.svenskttenn.se/en/magazine/far-from-average/
14. Toini Muonan keramiikkavati
<https://www.bukowskis.com/fi/auctions/F191/lots/1018960-toini-muona-vati-keramiikkaa-sig-neerattu-tm-1900-luvun-puolivali>
15. Ruokatuntikuvitus, 2018
16. Ote muistiinpanoista, 2018
17. Heta Kuchka, 2009 <https://www.hetakuchka.com/347-2/>
- 18.-21. Otteita muistiinpanoista

22.-27. Wows & Lows -sarjan kuvituksia

28. Google maps, eduskuntatalo

<https://bit.ly/336HgDU>

29. Otteita muistiinpanoista

30. - 38. Wows & Lows -sarjan kuvituksia

39. Sauli Niinistön muotokuva, Valtioneuvoston kuvapankki

<https://taiteilijalehti.fi/tasavallan-presidentti-sauli-niiniston-muotokuva-paljastettiin/>

Valtioneuvoston listaus Sauli Niinistön muotokuvan tekijöistä 4.5.2018

<https://valtioneuvosto.fi/documents/10184/334386/Tasavallan+presidentti+Sauli+Niinistön+muotokuvan+tekijät.pdf>

Ala-Ketola Kristoffer	Laakso Tuomo	Rousseau Gregoire
Ala-Ruona Jyri	Laine Maria	Ruohonen Kirsikka
Al-Ghussein Linda Emily	Laitinen Antti	Räsänen Jarkko
Auskalnyte Roma	Lampenius Heidi	Rönkkö Nastja Sade
De Avila Felipe	Lassila Maija	Saarinen Raimo
de la Cruz Gabriel	Leino Kalle	Saaristo Stiina
El-Ahmar Marie	Leppä Anna	Sarparanta Sampsa
Erre Erika	Lindberg Carl Sebastian	Saukkonen Angelica
Geller Jiri	Linnavirta Atro	Savolainen Maija
Haapanen Anu	Lintunen Aino	Sirén Pia
Haili Jenni	Liveart Harrie	Somervuori Kim
Halonen Miikka	Maaranen Iisa	Soukka Saku
Hamberg Hannah	Majuri Susanna	Stauffer Kaarlo
Hautamäki Ilari	Martikainen Aleksi	Stereo Maria
Heinonen Viljami	Mattila Jaakko	Sysi Suvi
Hellberg Karoliina	Mustaniemi Tommi	Tammisaari Tuukka
Helminen Juha Arvid	Mustonen Kalle	Teiska Tuija
Herrera Inma	Mäkinen Riku	Tervo Niina
Hukkanen Maiju	Naukkarinen Anita	Toija Tommi
Hyvönen Riikka	Naukkarinen Katri	Toikka Jenni
Härkönen Suvi	Nevalainen Reima	Toivonen Toni R.
Ingelius Niklas	Niemi Akuliina	Tujula Lauri
Inkeri Veera	Niskala Jenni	Tukiainen Katja
Inkerö Artor Jesus	Niskanen Tero	Tuori Anna
Jalava Kristian	Nykvist Cecilia	Träff Anna
Jokimies Maaria	Ojala Konsta	Törmä Anne
Jotuni Kim	Olovson Fabian	Ursin Lasse
Kasitonni Anssi	Pelkonen Ari	Vaittinen Timo
Kasurinen Mari	Peura Emma	Vaskola Miikka
Ketola Johanna	Piippo Olli	Vehosalo Kari
Kivikangas Saija	Pyykkinen Tiina	
Kopu Klaus	Raitanen Erno	
Korkiakoski Sami	Raitanen Tiina	
Koskinen Päivi	Razavi Bitä	
Kärkkäinen Arja	Reinhardt Aurora	

Liite 2 Antti Kyrön haastattelu

Haastattelu on käyty sähköpostitse, 31.3.2019

1. Miten kuvailisit menetelmääsi?

Olen vasenkätinen ja piirrän mun väärällä eli oikealla kädellä nopeahkoja (5–15-minuuttisia), mustavalkoisia, ääriviivaan perustuvia muotokuvia ihmisistä. Välineinä käytän yleensä kuluneita, rikkinäisiä tai muuten vaan huonoja kyniä. Useimmiten ja mieluiten piirrän ihmiset livenä, mutta joskus toimeksiantojen kohdalla joudun piirtämään myös valokuvien tai videoiden pohjalta. Väärän käden haparoiva ja kuluneen tussin epätarkka viiva tekevät kuvista persoonallisia.

Kömpelön, harjoittamattoman käden lisäksi piirtämiseen saattaa vaikuttaa myös joku aivo-puoliskojuuttu, koska vasemmalla kädellä tuntuu muutenkin olevan helpompaa tuottaa tarkkaa ja mekaanisempaa, ”järkeen perustuvaa” vivaa, kun taas oikealla on helpompi piirtää tunnetta. Aluksi ajattelin näin vain oman kokemuksen perusteella, mutta ajatus ei ole välttämättä ihan tuulesta temmattu, koska muistan lukeneeni joitakin juttuja, jotka tukisivat tätä olettamusta.

Alkuun piirsin kaikki kuvat yhteen ja samaan A6- kokoiseen (itsetehtyyn) luonnoskirjaan tietyillä tusseilla (huopakynillä). Mulla oli kolme tussia: yksi 0,5-millinen, pyöreäkärkinen, ohut huopakynä ääriviivoja varten, joka oli sen verran kulunut kärjestä, että sen pyöreä pää antoi melkein tasaterästä jälkeä. Laajempiin pintoihin käytin paksumpaa mustaa tussia ja edellä mainittujen lisäksi käytin joskus myös sivellinkynää (Pentel Brush Pen), joka A6-koossa käytettynä pakotti hyvin pelkistettyyn ilmaisuun. Annoin sivellinpään kuivua, että viiva olisi karkeaa.

Kun alkuperäinen luonnoskirja tuli täyteen, aloin piirtää kuvia muihin luonnoskirjoihin, mutta pysyttelin suurin piirtein A6- tai A5-koossa. Nykyään käytän muotokuvien piirtämiseen myös iPad Pron ja Apple Pencilin yhdistelmää ja piirrän kuvat Procreatessa jollain rosoisella brushilla.

2. Miten menetelmäsi on syntynyt ja onko se kehittynyt ajan myötä?

Menetelmä syntyi, kun vuonna 2009 opiskelin vikaa vuotta kandina Taikin graafisella. Mulla on ollut aina tapana piirtää koulutunneilla ja Taikissakin piirsin jatkuvasti ja erityisesti koulukavereita. Jostain syystä olin kuitenkin parissa vuodessa ajautunut kriisiin piirtämiseni kanssa. Tuntui, että mun piirtäminen oli maneerista ja olin jumissa oman tekemisen kanssa. Olin piirtänyt omaksi iloksi pikkupojasta Taikki-vuosiin saakka, mutta Taikissa tapahtui jotain, joka lopulta johti siihen, ettei piirtäminen ollutkaan enää hauskaa. Vaikea tarkalleen sanoa mitä tapahtui, mutta luultavasti Taikissa mulle aukesi piirtäminen ja kuvittaminen ihan uudella tavalla ja aloin vertailla itseäni muihin – niin luokkatovereihin kuin kaikkiin ammattikuvittajiinkin, joiden duuneihin olin tutustunut netissä. Piirtäminen oli pienestä pitäen ollut leikkiä, mutta nyt piirtäminen ei ollutkaan enää hauskaa, koska siihen liittyi paineita onnistua ja yritin varmaan liikaa.

Lähdin avaamaan jumia niin, että yhtenä iltana päätin piirtää itseni väärällä kädellä ja käsipeilin avulla. Piirtäminen oli niin vaivalloista ja lopputulos niin kerta kaikkisen kömpelö, että tekeminen vapautti kaikista suorituspainesta, koska ”onnistuminen” ei tuntunut olevan edes mahdollista. Seuraavana päivänä jatkoin kokeilua koulussa ja aloin piirtää opettajia, joita oli aikaa katsella. Kun aloin piirtää muita, huomasin nopeasti, että tekniikassa on jotain tosi kiinnostavaa ja kuvien tekeminen oli myös hauskaa.

3. Miksi käytät tätä menetelmää ja mikä merkitys sillä on projektillesi?

Menetelmä sai alkunsa tavallaan vahingossa ja satunnaisena kokeiluna, mutta nopeasti muotokuvista muodostui sarja, jota oli kiva jatkaa ja täydentää. Muotokuvat toimivat myös eräänlaisena päiväkirjana kohtaamistani ihmisistä. Merkitsen jokaisen kuvan yhteyteen päiväyksen ja jokaiseen

kuvaan liittyä kohtaaminen ja muisto, jotka tekevät kuvasta tärkeän. Performanssina se on myös helppo myydä ihmisille, koska väärä käsi toimii sisäänheittäjänä kuriositeettina.

Väärä käsi antaa myös paljon anteeksi. Usein tuntuu, että piirtäessä lopputuloksen onnistumisesta ei ole mitään takeita (jos onnistumisen määreinä pidetään esimerkiksi ihmisen näköisyyttä tai tunnistettavuutta ja kuinka hyvin piirros tavoittaa kyseisen tyyppin persoonallisuuden), koska piirtäminen perustuu niin vahvasti havaintoon ja jokainen ihminen on

ainutlaatuinen. Vaikka lopputulos olisi kuinka keho tai jopa loukkaava, se on vain ”väärällä kädellä piirretty”. Tämä piirtämistilanteeseen liittyvä ”vaaran tuntu” pitää mut piirtäjänä koko ajan vähän varpaillaan, eikä tekemiseen voi leipääntyä tai rutinoitua liikaa.

Väärän käden kehittäminen on ollut hauska haaste. On ollut kiinnostavaa seurata miten ja kuinka nopeasti väärää kättä voi harjoittaa. Nykyään väärän käden tarkkuus alkaa olla jo pieni ongelma, eikä kätisyydellä ole enää niin suurta eroa.

4. Millaista palautetta saat?

Palaute on melkein aina positiivista. Muotokuvan piirtämisessä on edelleen jotain, joka tuntuu kiehtovan ihmisiä. Ehkä piirtäjän henkilökohtainen näkemys ja filis välittyy lopputuloksessa niin vahvasti (toisin kuin esim. valokuvissa). On maagista nähdä itsensä toisen ihmisen silmin.

Joillekin piirtämistilanne on vaikea ja syystäkin. Piirrettäessä joutuu olemaan (vieraan ihmisen) katseen alla, joka on aika epätavallista ja intiimiä. Toisille se on liikaa, he vaivaantuvat ja yrittävät vältellä kontaktia esimerkiksi katsomalla muualle. Usein etäisyys välittyy suoraan lopputulokseen.

5. Onko sinulla muita menetelmällisiä projekteja?

Ei ainakaan mitään niin selkeää ja erityistä menetelmää kuin väärän käden muotokuvat. Mutta suhtaudun menetelmiin yleisesti ottaen hyödyllisinä, koska ne rajaavat luovuuden loputtomia mahdollisuuksia. Tiettyä johdonmukaisuutta on myös helpompi perustella itselleen ja muille. Tuotan kuvia useilla erilaisilla tyyleillä ja usein päätän, että tietyn kuvan kohdalla saan käyttää vain tiettyä välinettä, väripalettia tms.

6. Tulkitsen, että ”väärällä” kädellä piirtäminen tuo tekemiseesi vapautta kontrollista ja tilaa sattumalle. Pitääkö oletus paikkansa ja mikä suhteesi on sattumaan?

Väärällä kädellä piirtäminen on ehdottomasti vapauttanut mun piirtämistä, etenkin alkuaikoina. ”Vartioiva äly”, joka yrittää aina kertoa on mikä on oikein ja mikä väärin, mikä hyvää ja mikä huonoa, on jäänyt vähemmälle.

Sattuma on yllättävää ja kiinnostavaa ja varmaan myös helpottaa omaa tekemistä, jos suostuu hyväksymään sen. Yleisesti ottaen arvostan kyllä ammattitaitoa; huolella ajateltuja, perusteltuja, suunniteltuja ja harjoiteltuja juttuja. Mutta ehkä sattuman avulla voi pakottaa näkemään ja tekemään asioita toisin, jos juuttuu aina samoille urille tekemisessä ja ajattelemisessa? Eikö sattuman aiheuttamaa ”väärää viivaa” tai ”outoa ajatusta” tarvitse välttämättä käyttää sellaisenaan, ehkä se voi vain antaa uuden suunnan tietoiselle tekemiselle ja sattumaa voi jalostaa harkitusti?

Omiin ja muiden duuneihin liittyvää ammattitaitoa on helpompi arvostaa – täysin sattumaan perustuvan jutun voi tehdä kuka tahansa, eikä persoonallinen ilmaisu ja ääni välity. Ehkä kiinnostavien lopputulosten syntyä, kun harkittua tekemistä ja sattumaa on sopivassa suhteessa? Pienintäkin yksityiskohtaa myöten neuroottisen tarkasti hallittu kokonaisuuskin voi tuntua turhan kliiniltä ilman pientä sattumaa. Pitää olla särmää, jotain, joka särähtää tai hämmentää ja jää vaivaamaan. En tiedä kuinka läheisesti sattuma liittyy intuitioon, mutta luotan siihen vahvasti.

7. Miten mielestäsi sattuma ja yllätyksellisyys työskentelyssä sopii yhteen kaupallisten luovien alojen kanssa, kuten muotoilu ja kuvitus?

Riippuu kai aika paljon projektista? Väittäisin, että esimerkiksi lehtikuvittamisen saralla (itse toimin sekä tekijänä että tilaajana) sattumalle on aika vähän sijaa, ellei tyyli ole abstrakti. Varmaan sattumalle on vähemmän sijaa viestinnällisissä tai funktionaalisissa jutuissa ja enemmän tilaa tulkinnanvaraisemmassa taiteessa? Väärän käden muotokuvat putoaa enemmän kuvataiteen piiriin kuin muotoilun tai kuvittamisen, ja niiden kohdalla musta tuntuu, että sattuma on pelkästään hyvä juttu.

